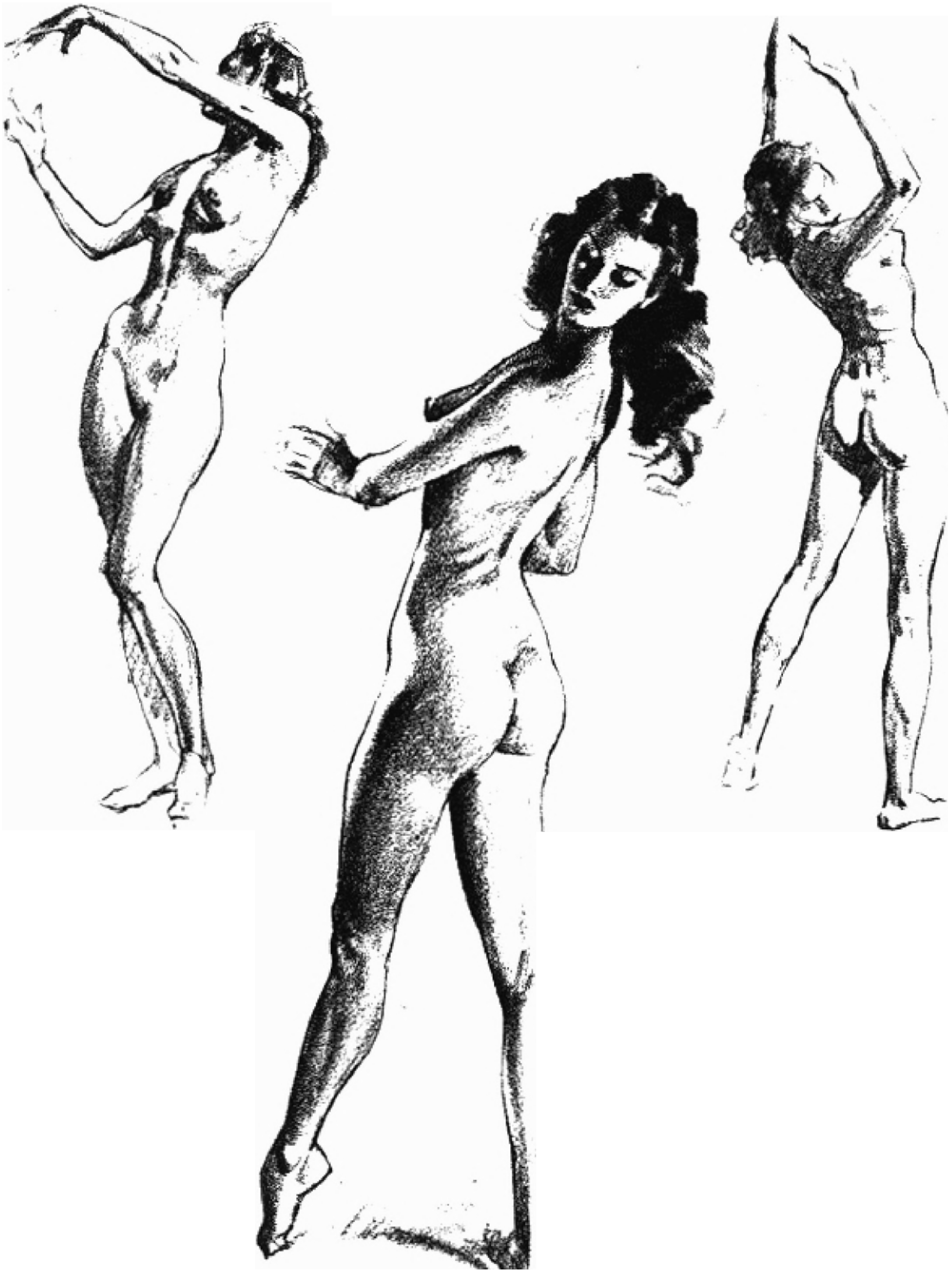
O DESENHO DA FIGURA HUMANA NA SUA PLENITUDE

UM LIVRO DOS PRINCÍPIOS FUNDAMENTAIS PARA UMA CARREIRA ARTÍSTICA



O capítulo anterior deu-nos um esqueleto sobre a qual agora podemos adicionar uma simplificação do volume ou do aspeto sólido da figura. Seria tanto entediante como trabalhosos se, sempre que desenhássemos uma figura, tivéssemos de repetir todo o processo de ilustração da figura. O artista irá querer fazer esboços que podem servir como uma estrutura subjacente para a pose ou a ação - talvez para cobrir com roupas, talvez para trabalhar numa pose que ele irá finalizar com um modelo. Temos de ter alguma maneira direta e rápida de indicar ou de dispor uma figura experimental - uma com a qual possamos contar uma história. A disposição da figura nas páginas que se seguem por norma costuma ser o suficiente. Devidamente executada, pode quase sempre ser refinada para um desenho finalizado. Quando está a desenhar a figura do manequim, não precisa de se preocupar muito com os músculos nem a maneira como afetam a superfície. O manequim é muito usado na ilustração como um contorno da figura para indicar as articulações e a proporção geral do esqueleto e das massas.

Aqui o manequim tem uma dupla função. Eu acredito que o aluno sair-se-á muito melhor ao dispor a figura desta maneira e sentir as suas partes em ação do que se começar logo com um modelo vivo. Isto não servirá apenas para rascunhos, mas também se tornará na abordagem ideal para a ilustração efetivada a partir de um modelo vivo ou de uma cópia. Se tiver o esqueleto e as massas para começar, mais tarde poderá dividi-las em ossos e músculos. Assim poderá dominar com maior facilidade o posicionamento, as funções dos músculos e como afetam a superfície. Eu sou da opinião que ensinar a anatomia antes da proporção - antes do volume, da massa e da ação - é pôr a carroça à frente dos bois. Não é possível desenhar um músculo corretamente sem uma boa estimativa da área que este ocupa dentro da figura, sem perceber porque lá está e como funciona.

Pense na figura num sentido plástico ou como algo tridimensional. O peso que tem de ser suportado pelo esqueleto que é extremamente móvel. As massas carnudas ou o volume seguem o esqueleto. Algumas destas massas estão entrelaçadas intimamente e aderem à estrutura óssea, enquanto outras massas são cheias e espessas, a sua aparência será afetada pela ação.

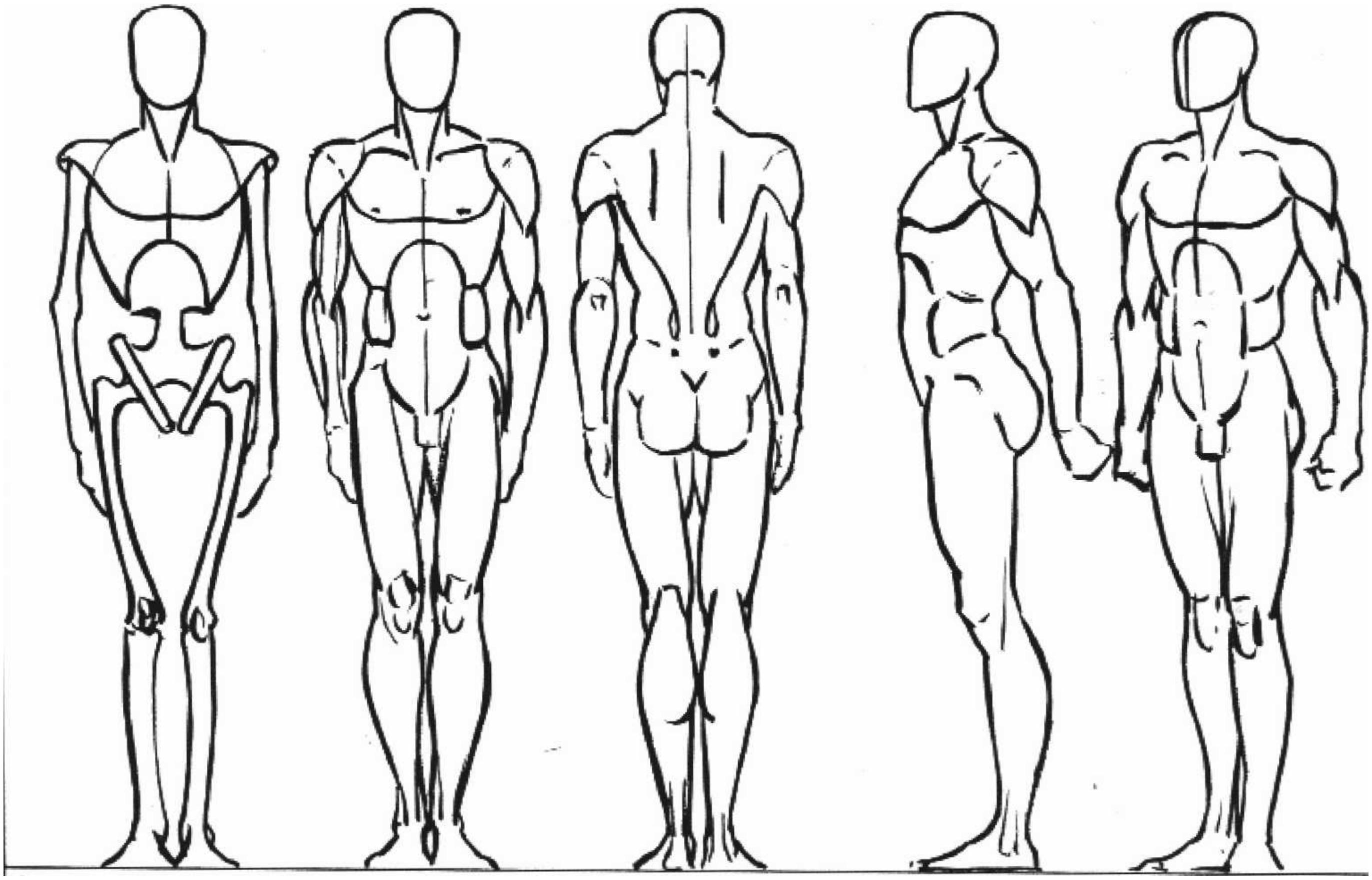
Se nunca estudou anatomia, pode não saber que os músculos se dividem em grupos ou em blocos ligados ao esqueleto do corpo de determinada maneira. Aqui não iremos abordar os seus pormenores fisiológicos, mas considerem-nos como partes interligadas ou encaixadas. Por isso a figura humana é muito parecida com o nosso manequim O tórax, ou peito, é em forma de ovo e, do nosso ponto de vista, é oco. Sobre a sua capa de músculos que se estendem pelo peito e descem pelas costas até à base da coluna. Sobre a capa, na frente, estão os músculos dos ombros. As nádegas começam a meio nas costas a partir das ancas e inclinam-se para baixo, terminando em dobras relativamente quadradas.

Forma-se um V pela inclinação acima da prega do meio. Aliás, aqui existe um osso em forma de V encaixado entre os dois ossos pélvicos que sustentam a coluna. O peito está ligado às ancas por duas massas em ambos os lados. Atrás os gémeos encaixam-se na anca e na frente há a

convexidade do joelho.

Aprenda a desenhar este manequim o melhor que conseguir. Irá usá-lo com mais frequência que a cuidadosa representação anatómica. Visto estar em proporção no volume e na esqueleto, também pode ser abordado em perspetiva. Nenhum artista teria a possibilidade de ter um modelo para todos os esboços preliminares do seu trabalho - para maquetes e ideias. Contudo, ele não consegue abordar de forma inteligente o seu trabalho final sem um esboço preliminar. Se ao menos os diretores artísticos baseassem as suas maquetes nestas figuras de manequim, as figuras terminadas estariam todas ao mesmo nível e as cabeças, quando desenhadas corretamente, não sairiam da página.

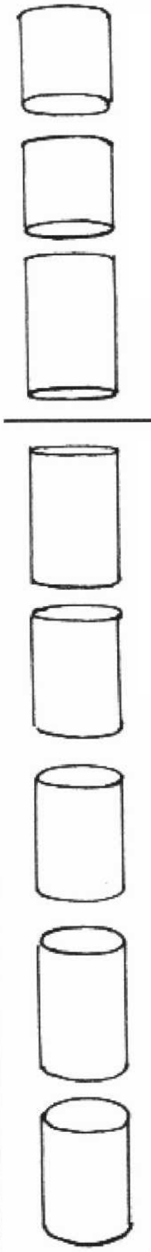
OS GRUPOS DE MÚSCULOS SIMPLIFICADOS



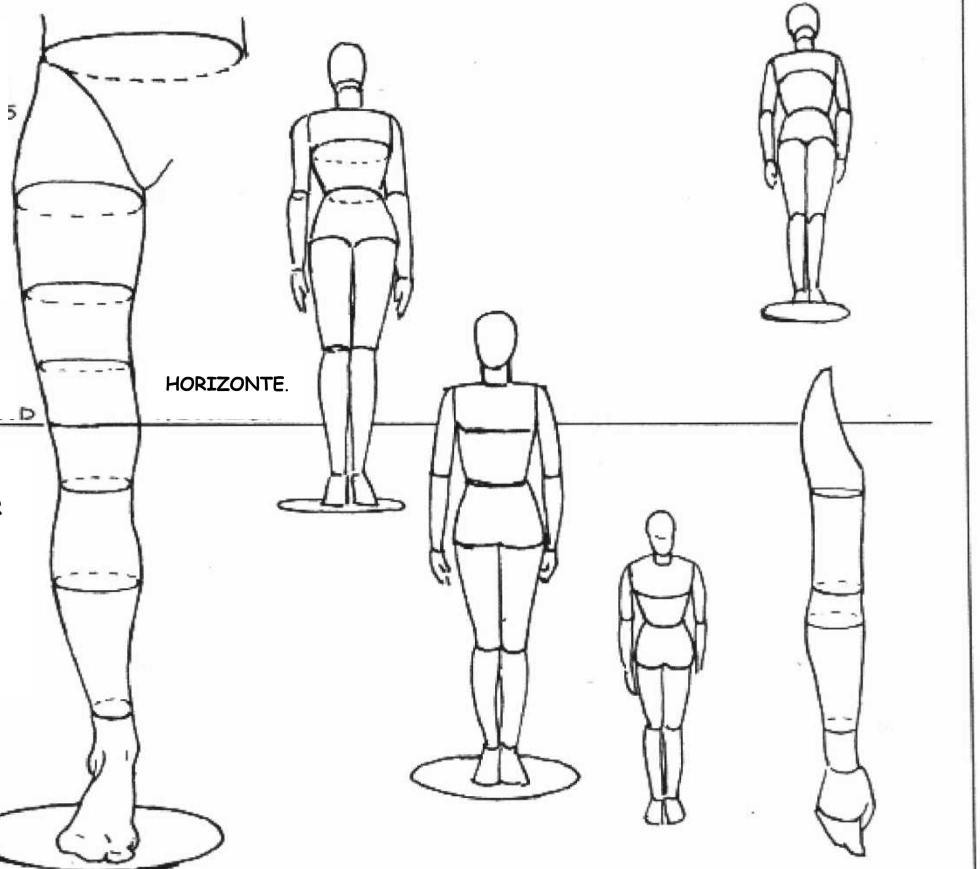
DESENVOLVER O ESQUELETO ANTERIOR COM CONJUNTOS MUSCULARES SIMPLIFICADOS SOBREPOSTOS

UM MANEQUIM MAIS SIMPLES CASO O OUTRO SEJA DEMASIADO DIFÍCIL

MAIS TARDE, IREMOS ESTUDAR A CONSTRUÇÃO EFETIVA DE OSSOS E MÚSCULC ISTO.

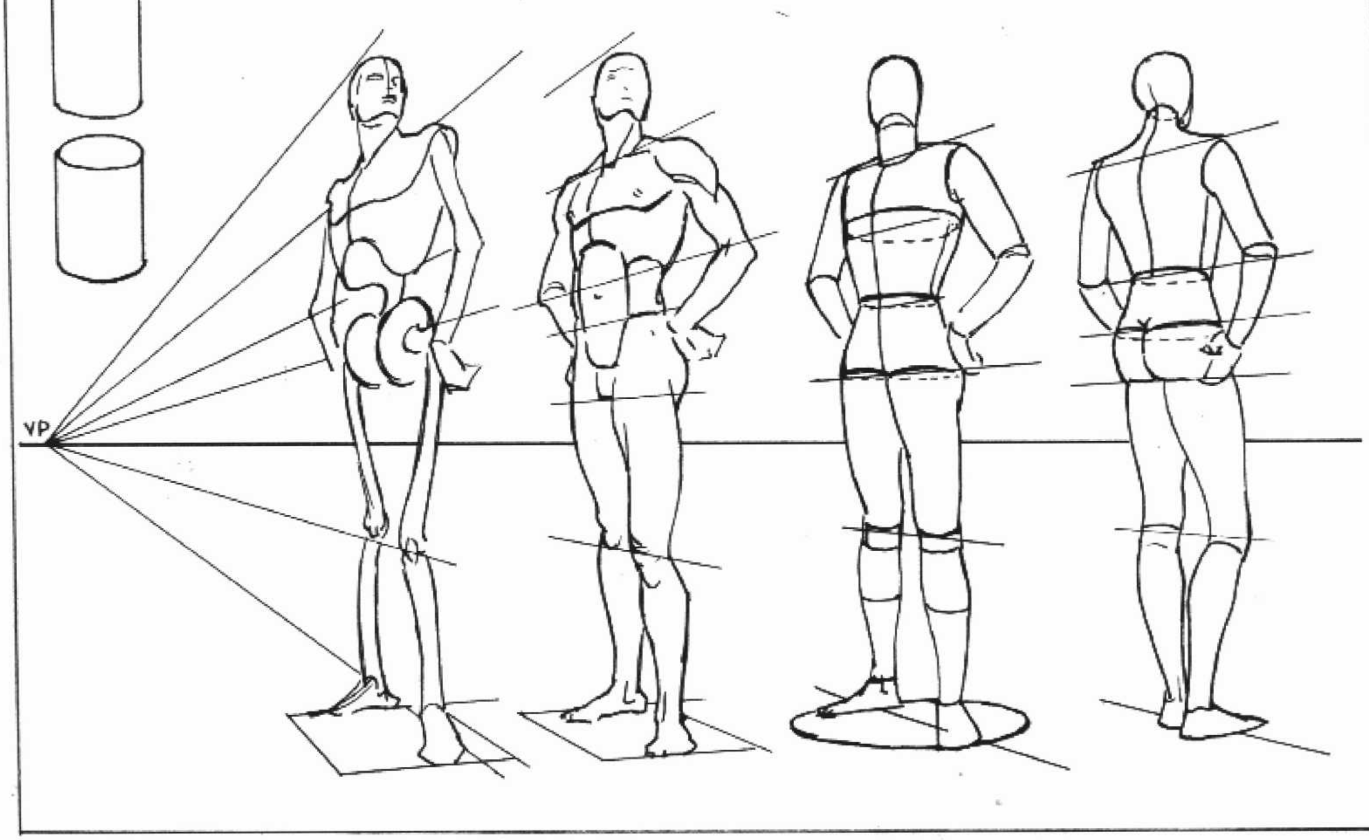


AQUI TEMOS UM CONJUNTO DE CILINDROS, REPARE COMO AS ELIPSES ESTREITAM PARA BAIXO À MEDIA QUE SE APROXIMAM DO NÍVEL DOS OLHOS E HORIZONTE.

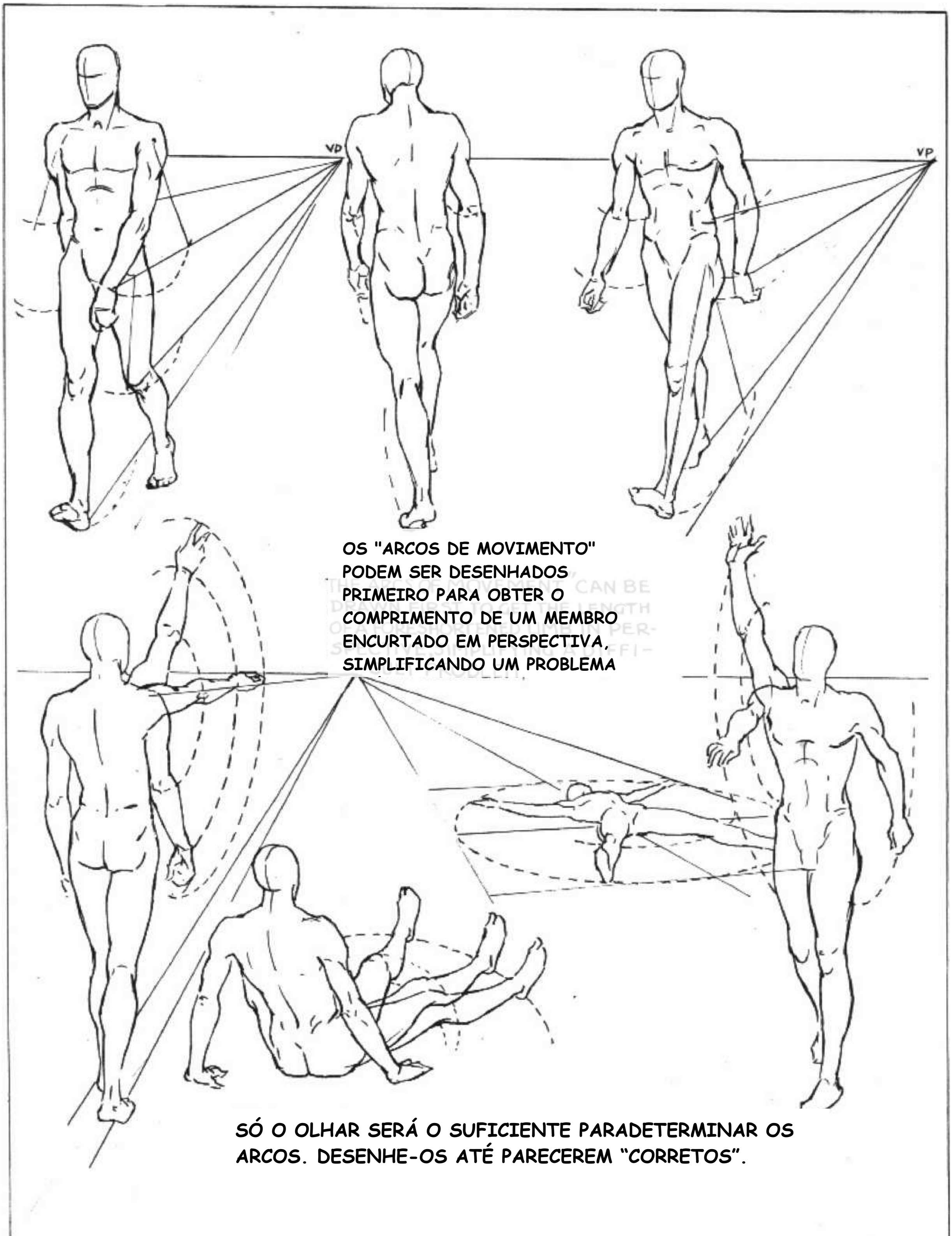


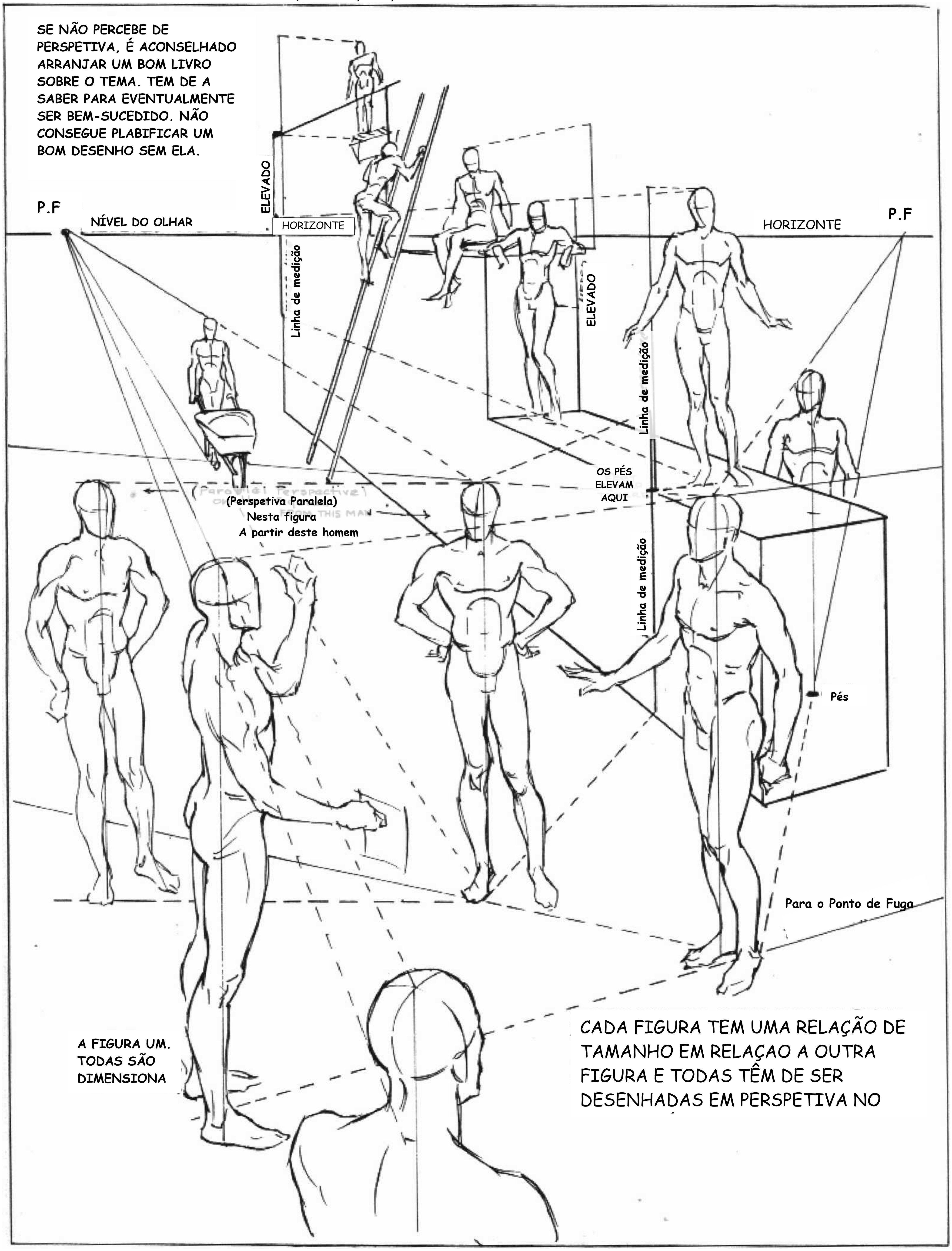
A PARTIR DISTO, CONSEGUE OBTER O PRINCÍPIO DA PERSPETIVA NAS FORMAS REDONDAS NA FIGURA.

TENTE DESENHAR O SEU MANEQUIM NA DIREÇÃO DO HORIZONTE

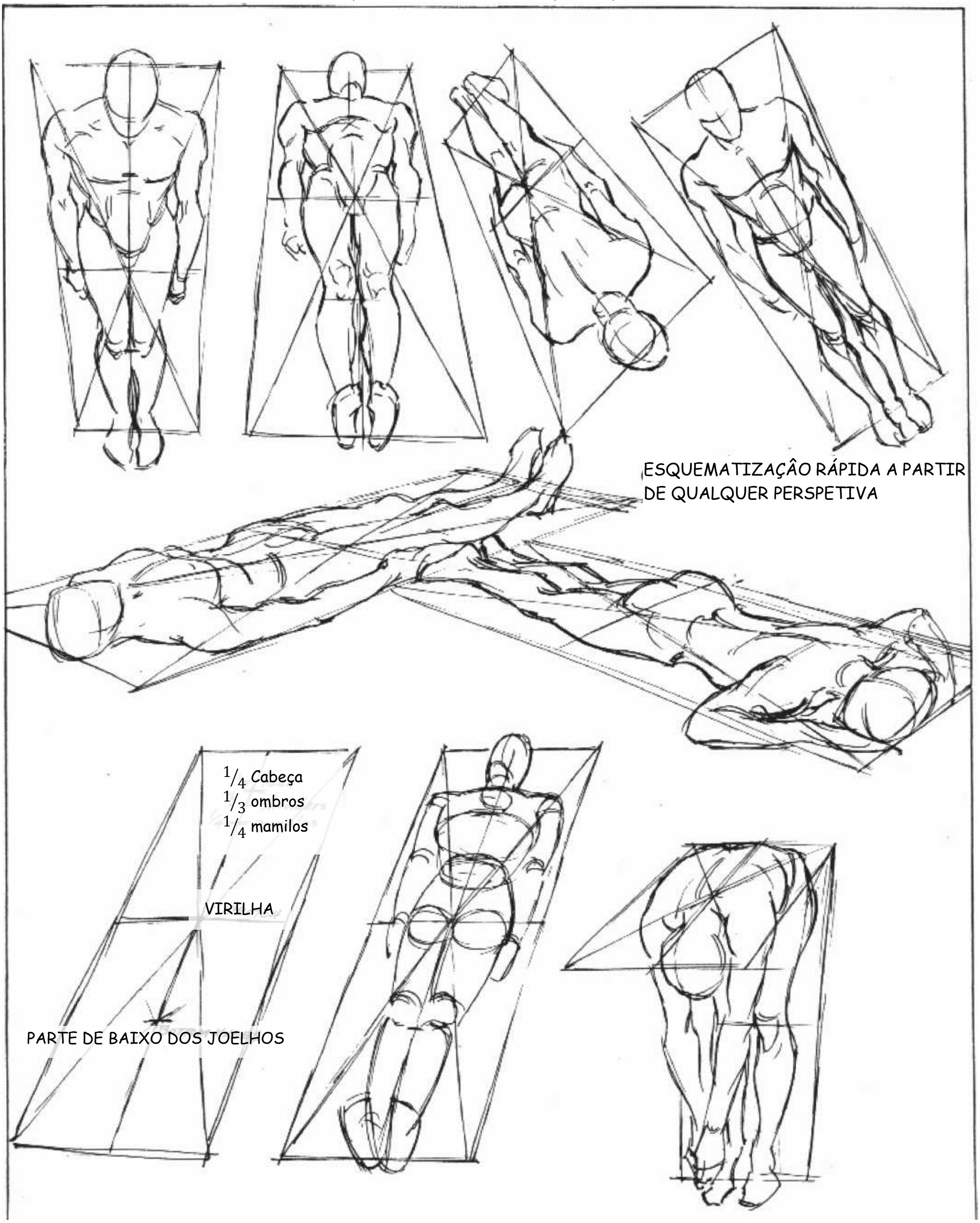


ARCOS DE MOVIMENTO EM PERSPETIVA



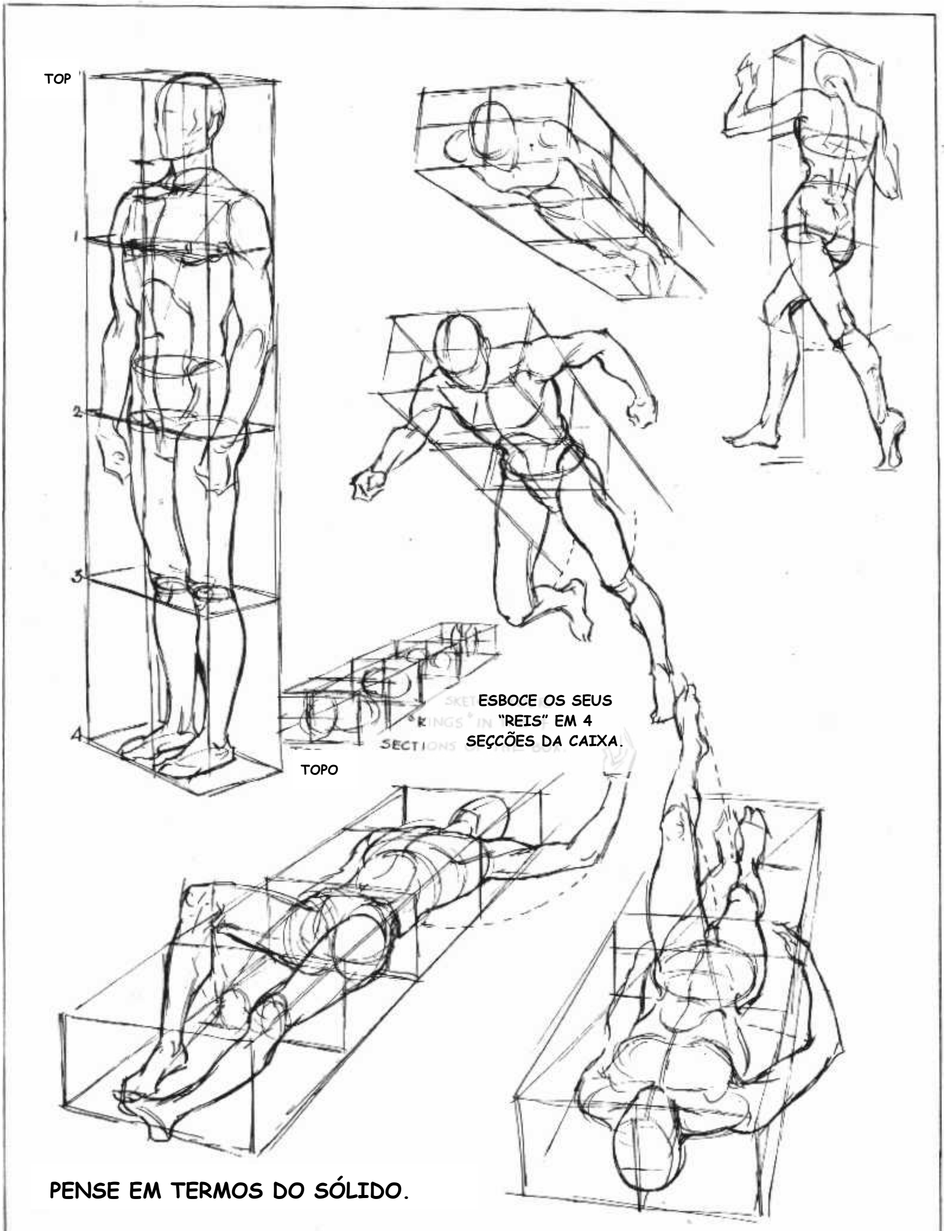

SE NÃO PERCEBE DE PERSPETIVA, É ACONSELHADO ARRANJAR UM BOM LIVRO SOBRE O TEMA. TEM DE A SABER PARA EVENTUALMENTE SER BEM-SUCEDIDO. NÃO CONSEGUE PLABIFICAR UM BOM DESENHO SEM ELA.
P.F
NÍVEL DO OLHAR
ELEVADO
HORIZONTE
Linha de medição
ELEVADO
Linha de medição
HORIZONTE
P.F
OS PÉS ELEVAM AQUI
(Perspetiva Paralela)
Nesta figura
A partir deste homem
Linha de medição
Pés
Para o Ponto de Fuga
A FIGURA UM. TODAS SÃO DIMENSIONA
CADA FIGURA TEM UMA RELAÇÃO DE TAMANHO EM RELAÇAO A OUTRA FIGURA E TODAS TÊM DE SER DESENHADAS EM PERSPETIVA NO

O DESENHO DO MANEQUIM A PARTIR DE QUALQUER PERSPETIVA



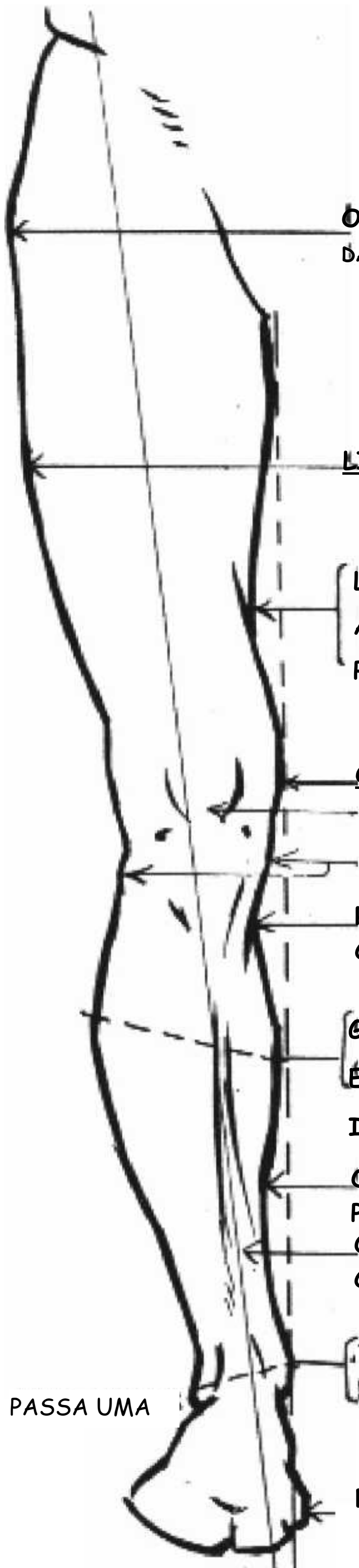
DESENHE A CAIXA NUMA PERSPETIVA APROXIMADA.DIVIDA EM DIAGONAIS - CONSTRUA O MANEQUIM.

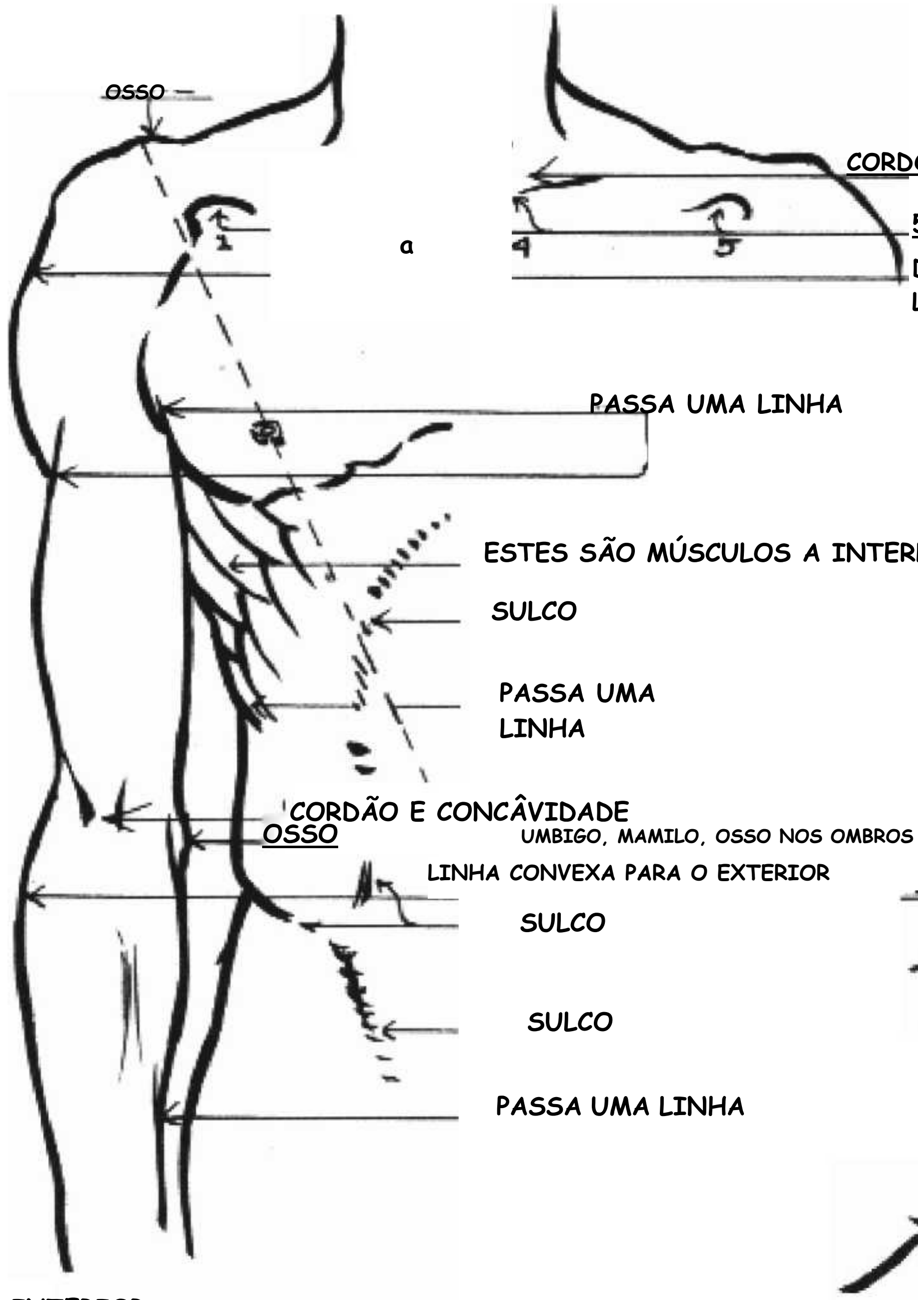
COMBINAR ARCOS DE MOVIMENTO COM A CAIXA

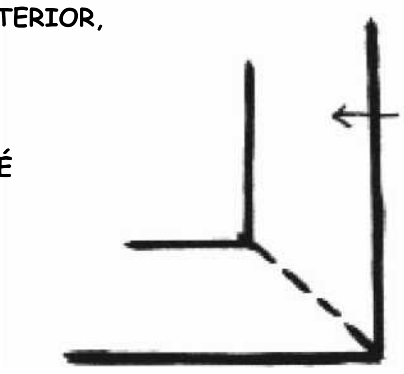


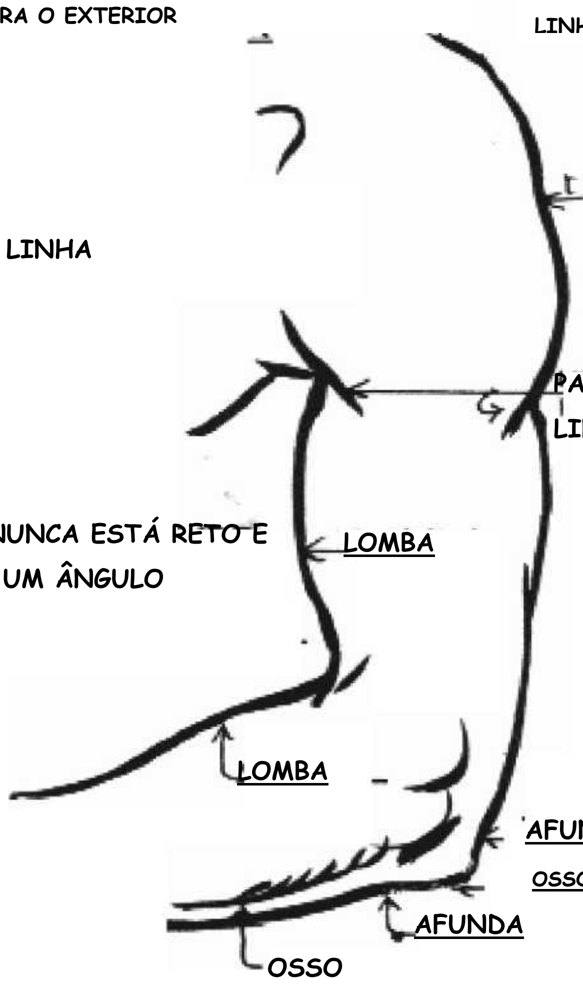
PONTOS DE REFERÊNCIA QUE DEVE CONHECER

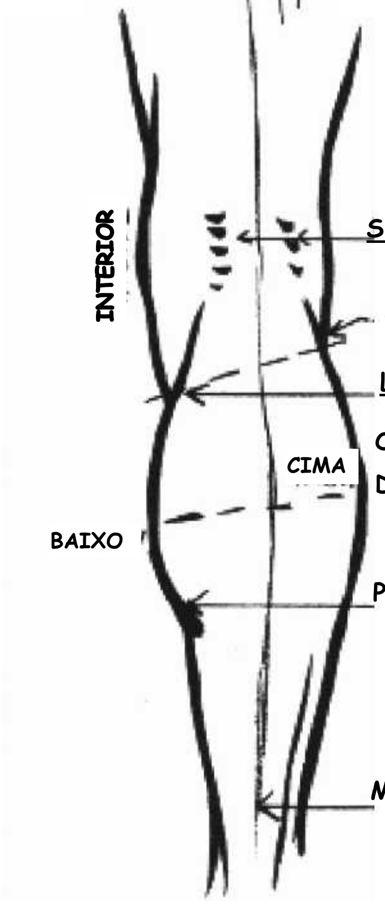
CARACTERÍSTICAS DA SUPERFÍCIE QUE ELEVAM A FIGURA DESENHADA SEM UM MODELO











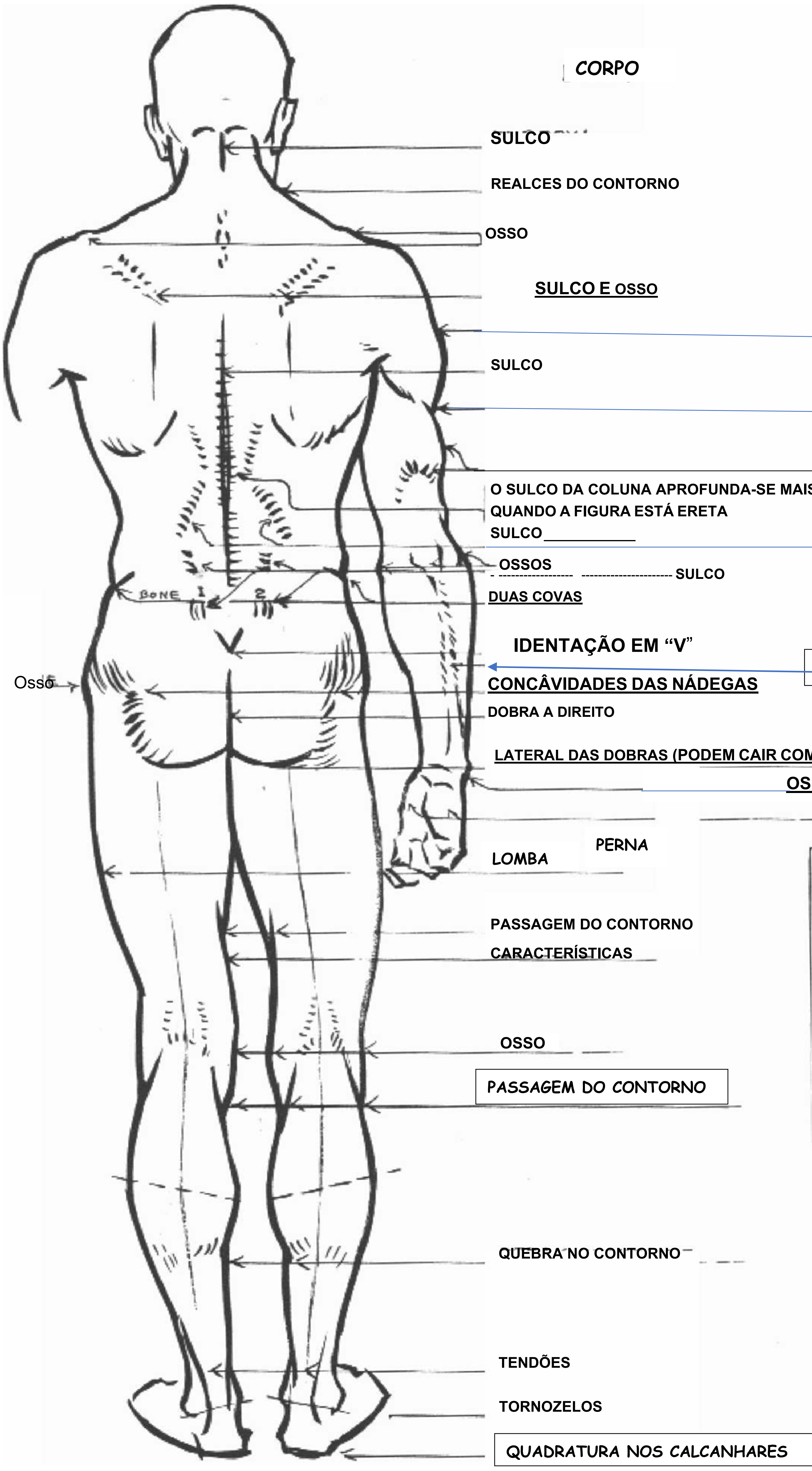
ESTUDE ESTES "MARCOS" CUIDADOSAMENTE.

ELES NÃO DEIXARÃO QUE AS SUAS FIGURAS PAREÇAM FLÁCIDAS E SEM FORMA.

DEPOIS QUANDO ABORDAR A ESTRUTURA ÓSSEA E MUSCULAR TERÁ DE TER ATENÇÃO ÀS COISAS IMPORTANTES.

PONTOS DE REFERÊNCIA QUE DEVE CONHECER

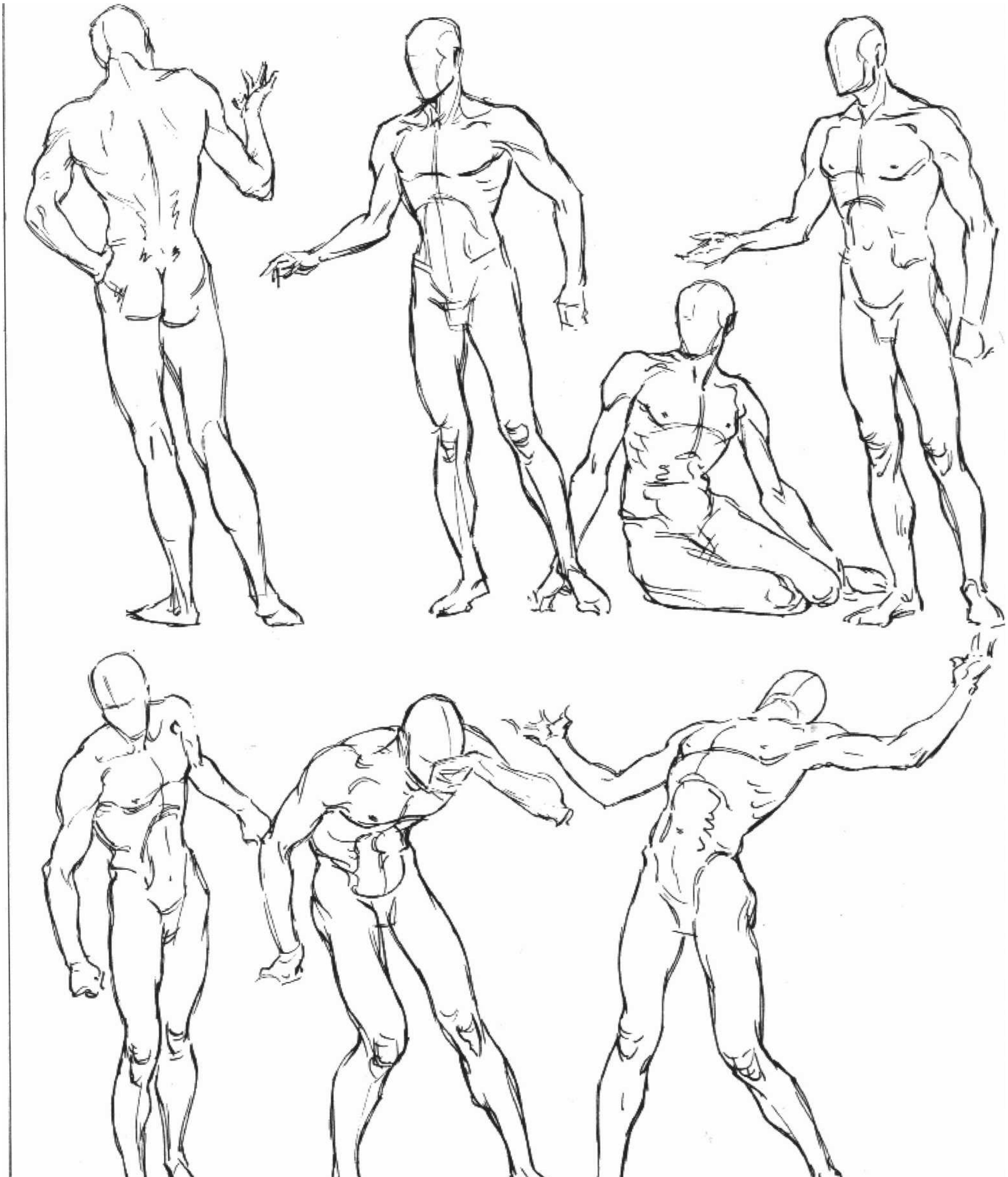
CARACTERÍSTICAS DA SUPERFÍCIE A MEMORIZAR NA PARTE DE TRÁS DA FIGURA MASCULINA.



TENTE DESENHAR ISTO VISTA TRASEIRA FAÇA O MELHOR QUE CONSEGUIR. QUANDO TIVER ESTUDADO OS MÚSCULOS VOLTE E FAÇA DE NOVO

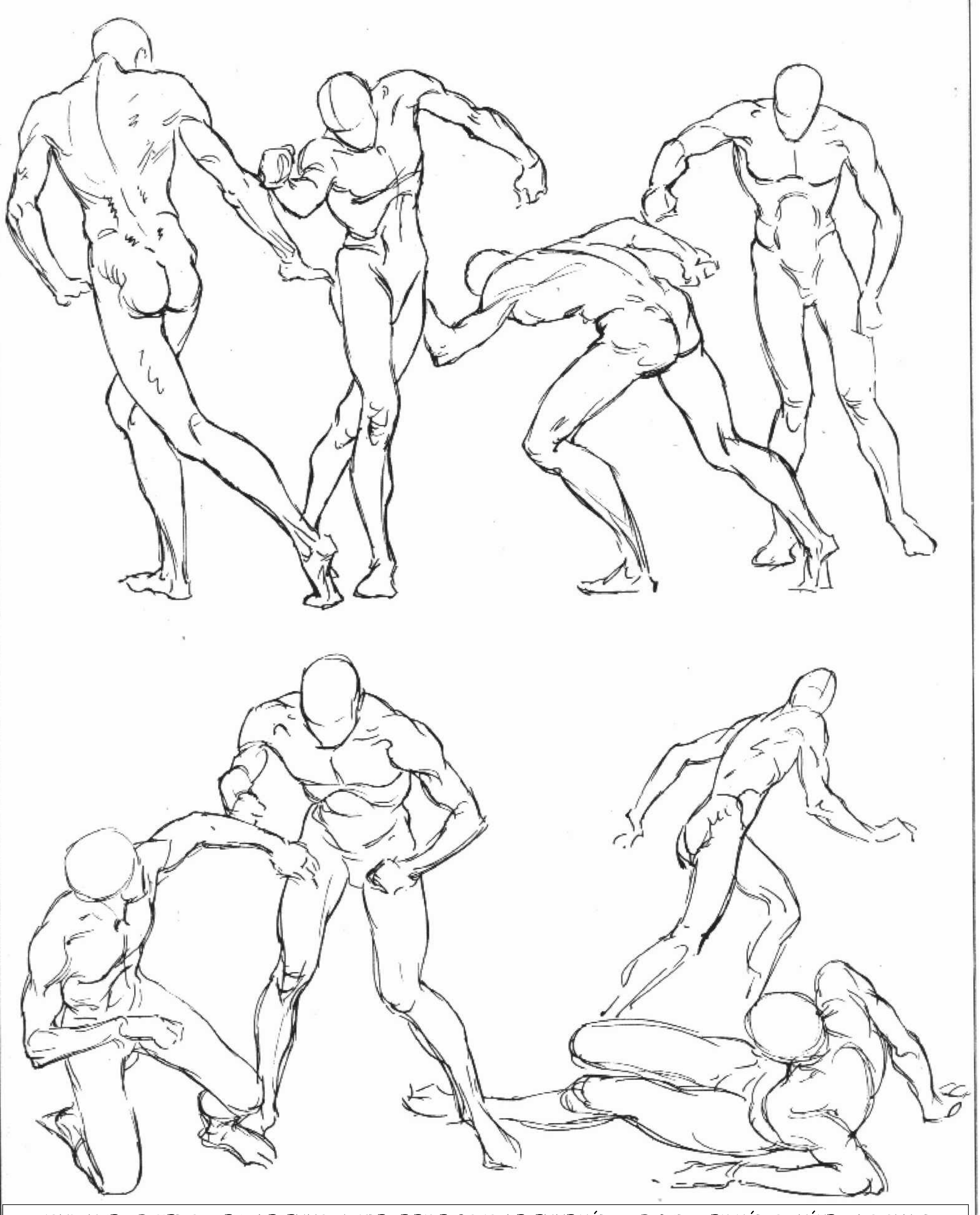
E NÃO DESANIME. ELE É UM MESTRE DIFÍCIL!

DESENHAR A FIGURA EM MOVIMENTO A PARTIR DA IMAGINAÇÃO



APRENDER A SENTIR E A DISPÔR A FIGURA EM MOVIMENTO NÃO É TÃO DIFÍCIL COMO PARECE.

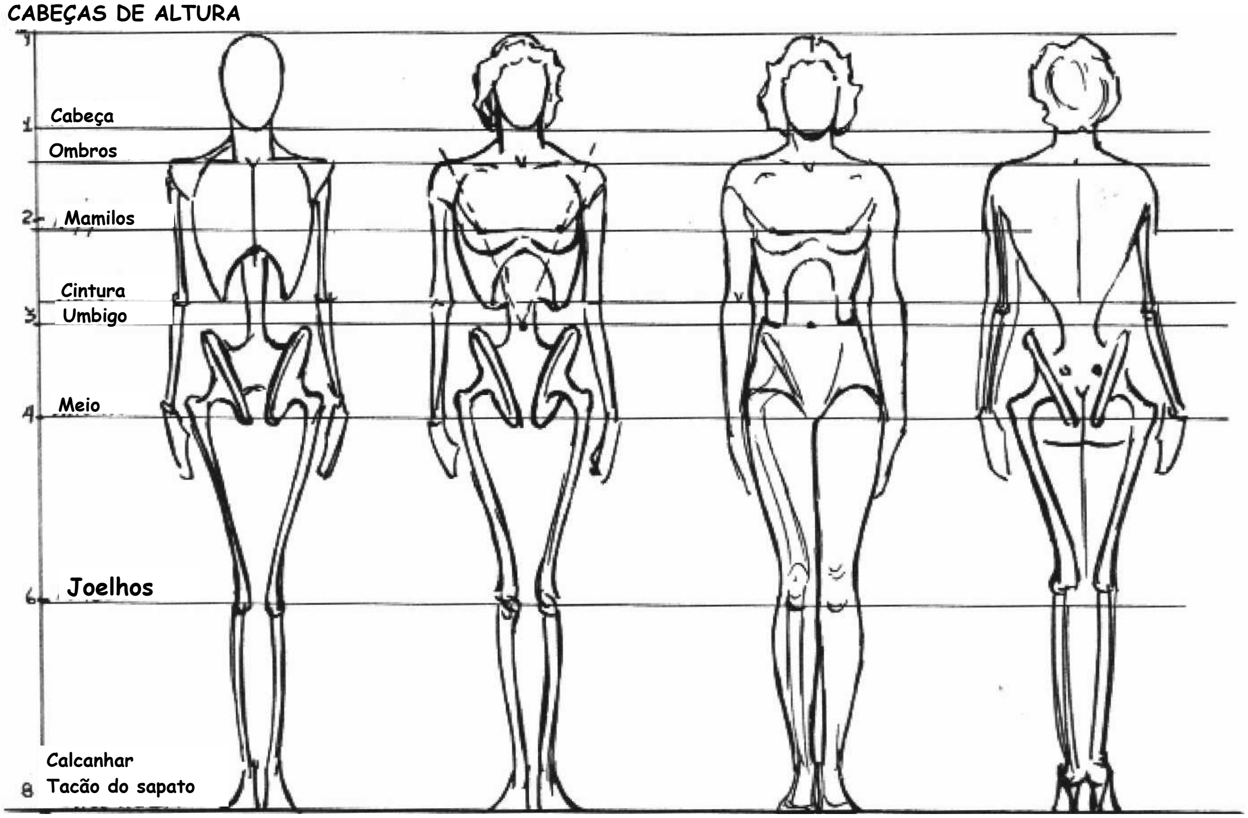
DESENHE ALGUNS ASSIM, MAS TAMBÉM TENTE FAZER VÁRIOS POR SI



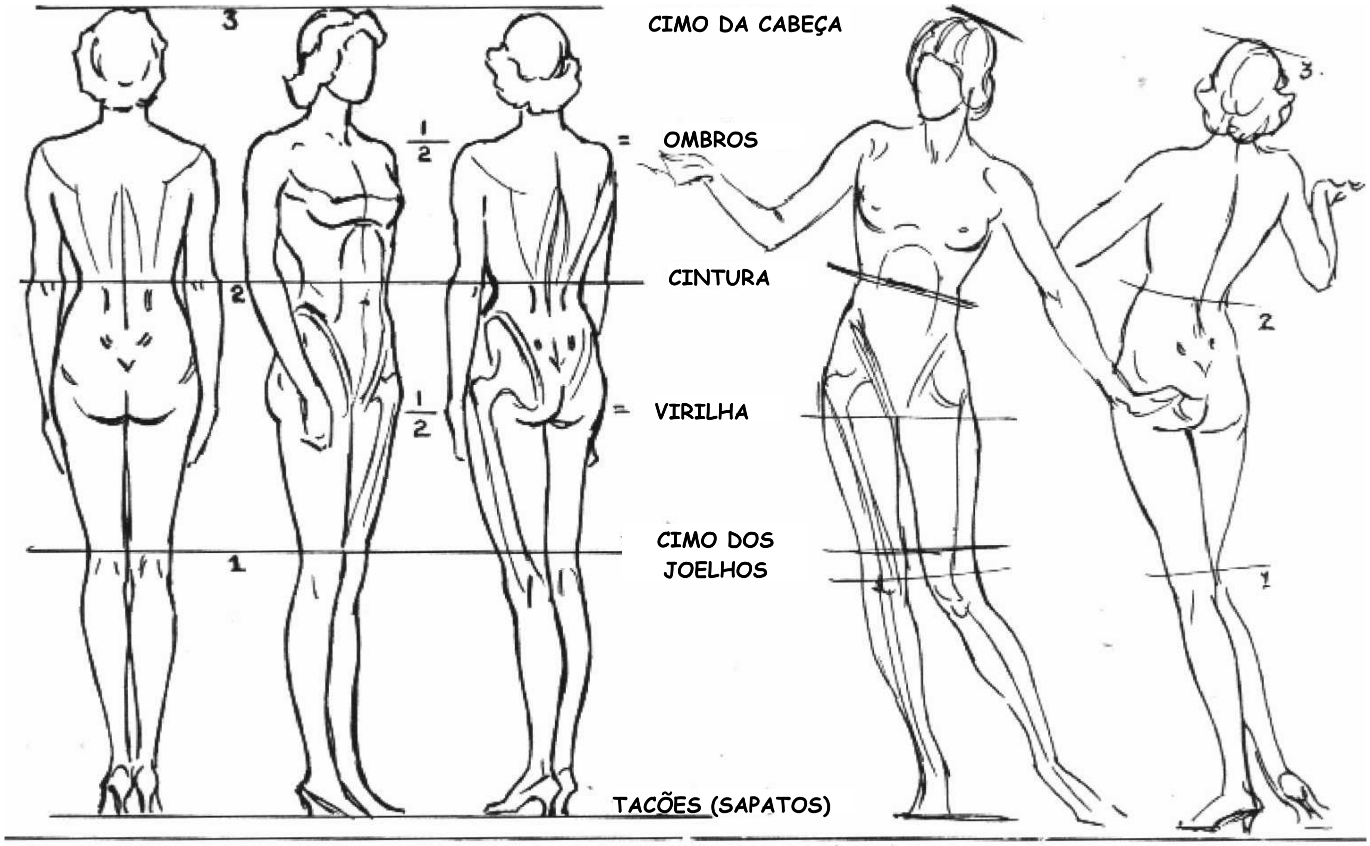
CONTINUE A FAZER OS SEUS DESENHOS LIVRES E EM ESBOÇO. DESENHE VÁRIAS FIGURAS EM VÁRIOS NÍVEIS DO OLHAR

O MANEQUIM FEMININO

A PRINCIPAL DIFERENÇA ENTRE O MANEQUIM MASCULINO E FEMININO ESTÁ NA PÉLVIS (DISCOS). OS OSSOS DA ANCA SOBEM ATÉ À LINHA DO UMBIGO (NO HOMEM, ESTÃO ENTRE CINCO A OITO CENTÍMETROS ABAIXO). A CINTURA FEMININA ESTÁ ACIMA DO UMBIGO, A DO HOMEM ESTÁ NO UMBIGO OU ABAIXO. O TORAX FEMININO É MENOR, A PÉLVIS É MAIS LARGA E PROFUNDA, OS OMBROS MAIS ESTREITOS. A "CAPA" CAI À FRENTE DOS PEITOS.



UMA MANEIRA SIMPLES DE CONSEGUIR AS PROPORÇÕES FEMININAS - DIVIDA EM $^1/_3$ PARA OS JOELHOS, $^2/_3$ PARA A CINTURA, $^3/_3$ PARA O CIMO DA CABEÇA.



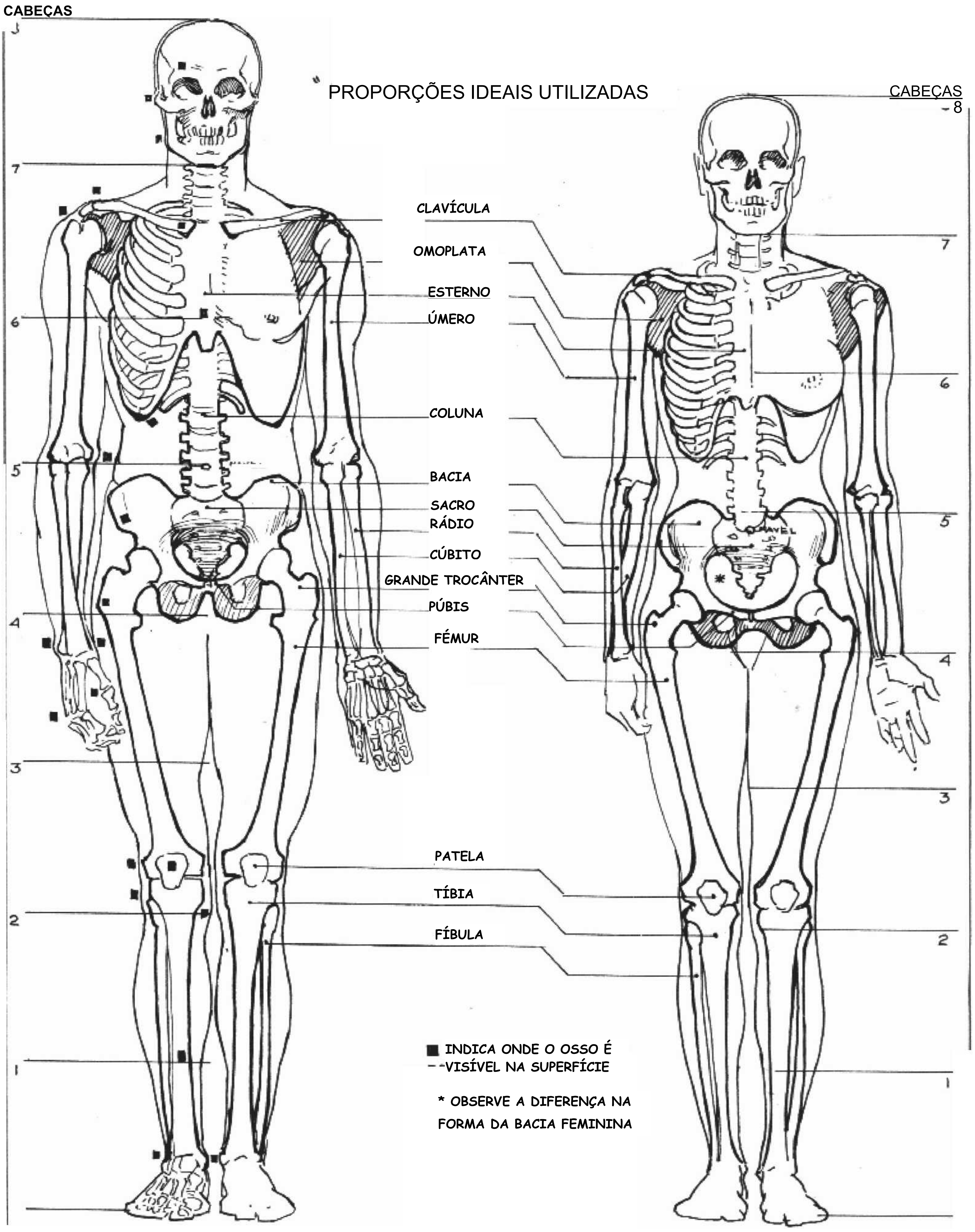
ESBOÇOS

AS 3 DIVISÕES NÃO PRECISAM DE ESTAR NA VERTICAL.

MUITOS ALUNOS DESVALORIZAM O USO DO ESQUELETO E DO MANEQUIM, MAS ISSO PODERÁ SER O ÚNICO TRUNFO VALIOSO QUE TEM À SUA DISPOSIÇÃO. RECOMENDO QUE LHE DEDIQUE TEMPO E REFLEXÃO.

OS ESQUELETOS MASCULINOS E FEMININOS

PROPORÇÕES IDEAIS UTILIZADAS



Quanto mais aprofundar o estudo de anatomia, mais interessante se torna. Feito de um material mole e maleável, elástico, porém forte, capaz de movimento ilimitado na execução de inúmeras tarefas, funciona a partir de energia auto-gerada, repara ou renova-se ao longo de um período de tempo em que até as peças feitas do aço mais forte começariam a desgastar - o corpo humano é sem dúvida um milagre da engenharia.

Na página anterior foram dispostos os esqueletos masculino e feminino. Ao lado, mantive as unidades em cabeças para que possa relacionar os ossos à figura humana nas proporções corretas.

O esqueleto, embora seja robusto, não é tão rígido como parece. Ainda que a coluna tenha uma base rígida na pélvis, possui grande flexibilidade. As costelas também, embora estejam inseridas firmemente na nossa coluna, são flexíveis. Todos os ossos mantêm-se unidos e eretos graças a cartilagem e músculos. As articulações funcionam segundo um plano esferoide (enartrose) com uma "trava" para dar estabilidade. Toda a estrutura colapsa com a perda de consciência.

Normalmente, a tensão sobre os músculos pode ser transferida para a estrutura óssea. Por exemplo, o peso de uma carga pesada é, em grande parte, suportado pelos ossos, deixando os músculos livres para impulsionar os membros. Os ossos também constituem uma proteção para os órgãos e partes delicadas. O crânio protege os olhos, o cérebro e as partes delicadas internas da garganta. As costelas e a pélvis protegem o coração, os pulmões e outros órgãos. Nas partes onde é necessária maior proteção, o osso aproxima-se mais da superfície.

É muito importante para o artista saber que nenhum osso é perfeitamente reto. Um braço ou uma perna desenhados com um osso perfeitamente reto irão parecer rígidos e inflexíveis. A curvatura nos ossos tem uma grande relação com o ritmo e a ação de uma figura. Isso faz com que a figura pareça viva.

As principais diferenças entre os esqueletos masculino e feminino são a pélvis, proporcionalmente mais larga na mulher, e o tórax proporcionalmente maior, no homem. Estas diferenças são responsáveis pelos ombros mais largos e pelas ancas mais estreitas do homem; a cintura mais longa, as nádegas mais abaixo e as ancas mais largas da mulher. Também fazem com que os braços das mulheres se abram de forma mais ampla quando estão a balançar para trás e para a frente e o fémur, o osso da coxa, seja um pouco mais oblíquo. Evidentemente, o cabelo e os seios distinguem a figura feminina, mas são apenas as suas características mais óbvias. A mulher é diferente da cabeça aos pés. O maxilar é menos desenvolvido. O pescoço é mais esguio. As mãos são mais pequenas e muito mais delicadas. Os músculos dos braços são mais pequenos e muito menos pronunciados. A cintura é mais alta. O grande trocânter do fémur estende-se mais para fora, as nádegas, são mais cheias, redondas e estão mais abaixo. As ancas são mais lisas e

largas. Os gémeos são menos desenvolvidos. Os pulsos e os tornozelos são menores. Os pés são mais pequenos e arqueados. Em geral, os músculos são menos proeminentes, mais alongados - exceto os das ancas e das nádegas, que são proporcionalmente maiores e mais fortes na mulher. Esta força adicional está relacionada com o facto da pélvis ser maior, foi concebida para carregar o peso adicional de um feto. Concentre-se nestas principais diferenças até conseguir estabelecer inequivocamente uma figura masculina ou feminina.

Repare nos quadrados pretos sobre o esqueleto masculino. Estas são as protuberâncias ósseas nas zonas onde os ossos estão tão perto da superfície que chegam a afetar o contorno. Quando o corpo engorda, estes pontos tornam-se em covas ou recessões na superfície. Numa figura magra ou envelhecida, estes ossos ficam salientes.

Trabalhar a partir de modelos vivos ou de fotografias não irá eliminar a necessidade de saber anatomia e proporção. Deve reconhecer o que são

os altos e baixos e o porquê de lá estarem. Caso contrário o seu desenho irá parecer um boneco insuflado ou um manequim de uma loja de roupa. O trabalho final em qualquer encomenda importante deve ser desenhado a partir de um modelo ou de algum tipo de cópia fiel, visto que terá de competir com o trabalho de outros artistas que usam modelos e referências de qualidade. A maioria dos artistas tem e usa uma máquina fotográfica como ajuda, mas isso não fará o trabalho todo. Os contornos decalcados a partir de uma fotografia, por causa do escorço exagerado das lentes, têm um aspeto largo e atarracado. Os membros parecem curtos e pesados. As mãos e os pés parecem demasiado grandes. Se estas distorções não forem corrigidas, o seu desenho irá parecer simplesmente fotográfico.

Talvez seja bom mencionar aqui alguns dos requisitos da ilustração bem-sucedida. A figura feminina inteligente tem alguns contornos "másculos". Os ombros são desenhados um pouco mais largos que o normal, sem muita inclinação, as ancas um pouco mais estreitas. As coxas e as pernas fazem-se mais longas e mais esguias, afunilando nos gémeos. Quando as pernas estão juntas, devem tocar nas coxas, joelhos e tornozelos. O joelhos devem ser pequenos. A perna é alongada do joelho para baixo com tornozelos pequenos. É uma completa perda de tempo mostrar a um diretor artístico uma figura que pareça cabeçuda, com ombros estreitos, com braços ou pernas curtas, com ancas largas, baixa, gorda, atarracada ou roliça. Porém uma figura pode mesmo ser esquelética e invulgarmente alta e ainda assim agradar a um editor de moda.

A magreza na ilustração da figura tornou-se quase num culto. O que os artistas da Idade Média consideravam de apelo sensual, hoje isso seria simplesmente obeso. A obesidade ou a baixa estatura podem acabar rapidamente com uma venda. (É um facto curioso que as pessoas baixas têm a tendência para desenhar figuras baixas. Um homem com uma esposa baixa terá a tendência para desenhar mulheres baixas.) Se as minhas figuras parecerem absurdamente altas, lembrem-se de que vos estou a dar a noção aceite como padrão. Para o comprador de arte, as figuras não irão parecer muito altas. Aliás, algumas das minhas figuras aqui são até mais pequenas que o que eu instintivamente desenharia.

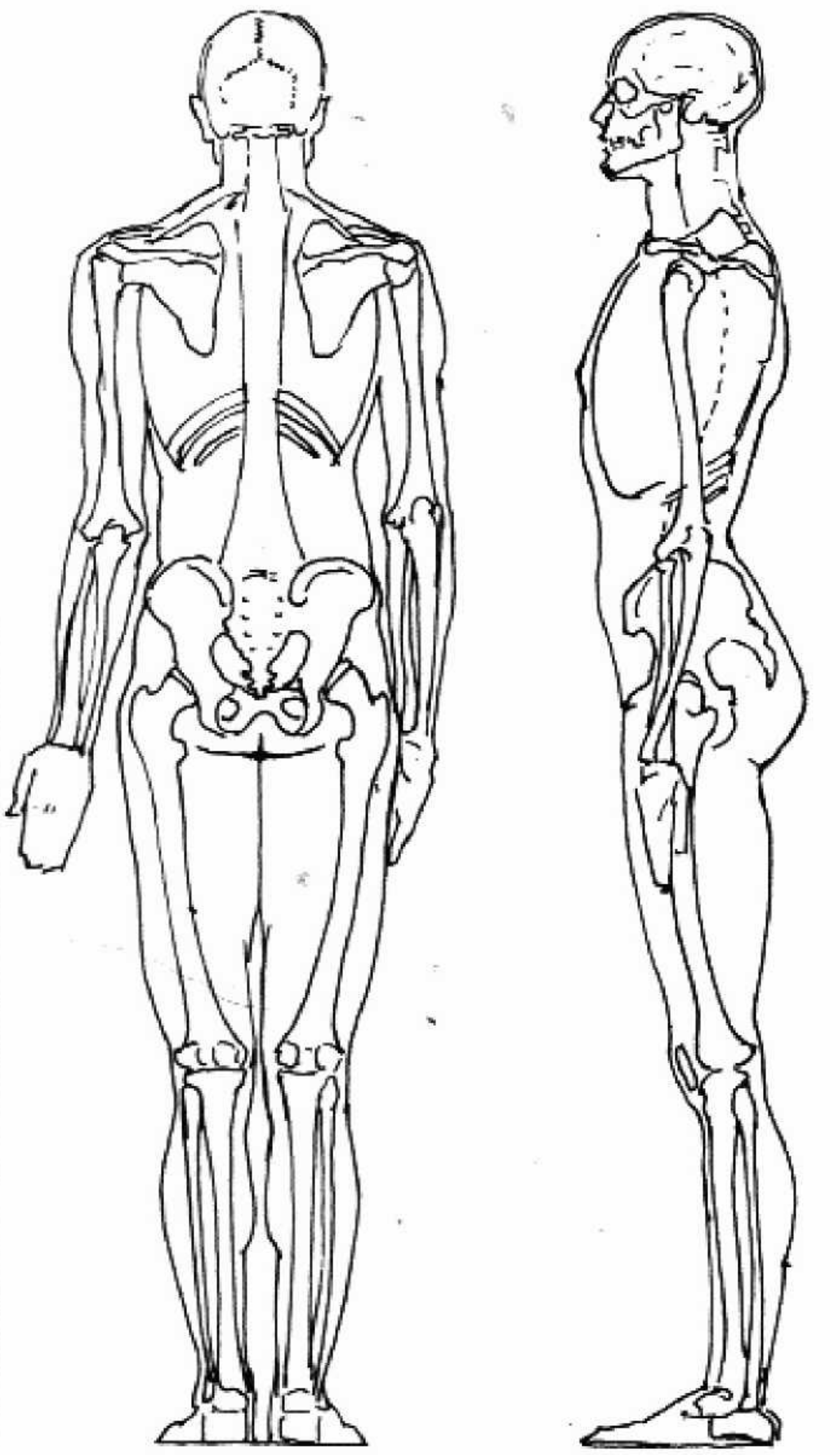
A essência do desenho bem executado da figura masculina é mantê-la masculino - com bastante osso e músculo. A cara deve ser magra, com bochechas ligeiramente encovadas, as sobrancelhas relativamente espessas (nunca em linha fina), a boca cheia, o queixo proeminente e bem definido. A figura é, claro, larga nos ombros e pelo menos com 1,80 m (oito ou mais cabeças) de altura. Infelizmente, não é fácil encontrar modelos masculinos de rosto magro e com músculos bem definidos.

Por norma, os modelos masculinos que ansiamos costumam trabalhar em empregos mais pesados.
As crianças devem ser desenhadas próximas da escala de proporções apresentada neste livro. Os bebés, obviamente, devem ser rechonchudos, com covinhas e saudáveis. Deve fazer-se um estudo cuidadoso das dobras e pregas no pescoço, pulso e tornozelos. As bochechas devem ser cheias e redondas, o queixo é bem recuado. O lábio superior é relativamente saliente. O nariz é redondo, pequeno e côncavo na cana. As orelhas são pequenas, grossas e redondas. Os olhos preenchem praticamente as orbitas. As mãos são gordas e enrugadas e há um afunilamento considerável para os dedos curtos. Até que se entenda bem a estrutura dos bebés, é quase fatal tentar desenhá-los sem um bom material de referência.

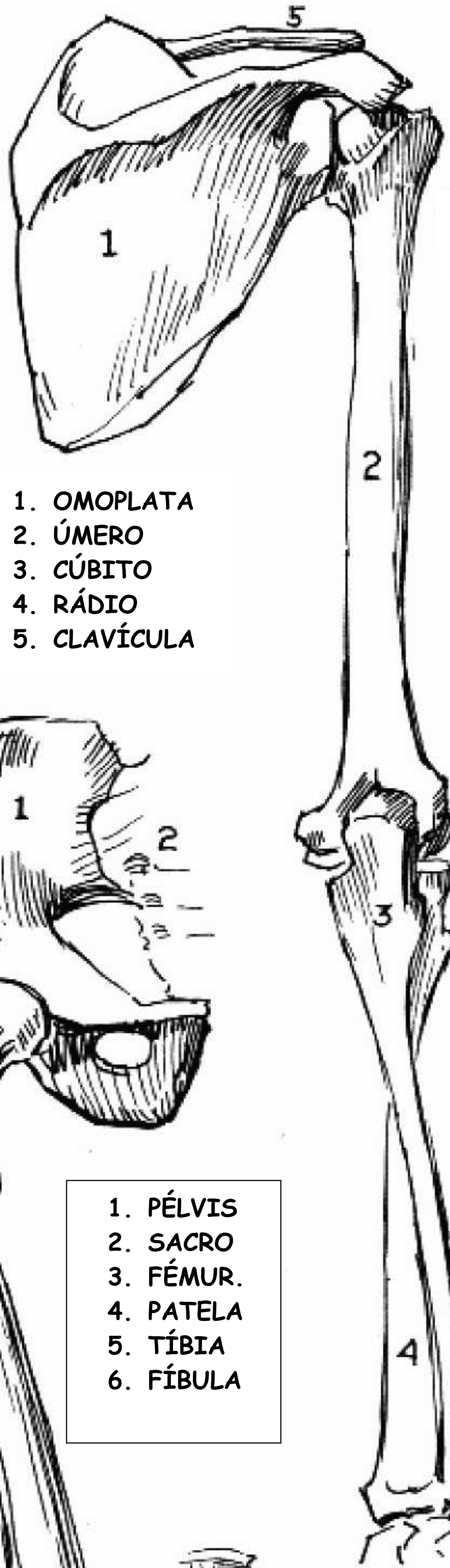
Mantenha todas as crianças bem rechonchudas dos seis aos oito anos. Dos oito aos doze anos, podem ser desenhadas muito próximas da sua aparência real, embora o tamanho relativo da cabeça deva ser um pouco maior do que o normal.

Se se dedicar ao desenho de personagens, pode fazer um sujeito gordo, mas não o faça parecer muito jovem. Não desenhe orelhas muito grandes ou salientes em qualquer desenho masculino. As mãos masculinas devem ser um pouco exageradas em tamanho e, no tipo ideal, devem parecer ossudas e musculadas. Mãos macias e redondas num homem não combinam de modo algum.

O diretor artístico raramente aponta as suas falhas. Ele apenas diz que não gosta do seu desenho. Qualquer um dos erros acima mencionados pode ser a razão para que ele não aprove. A ignorância face às exigências que lhe são impostas é uma desvantagem tão grande quanto a ignorância anatómica.

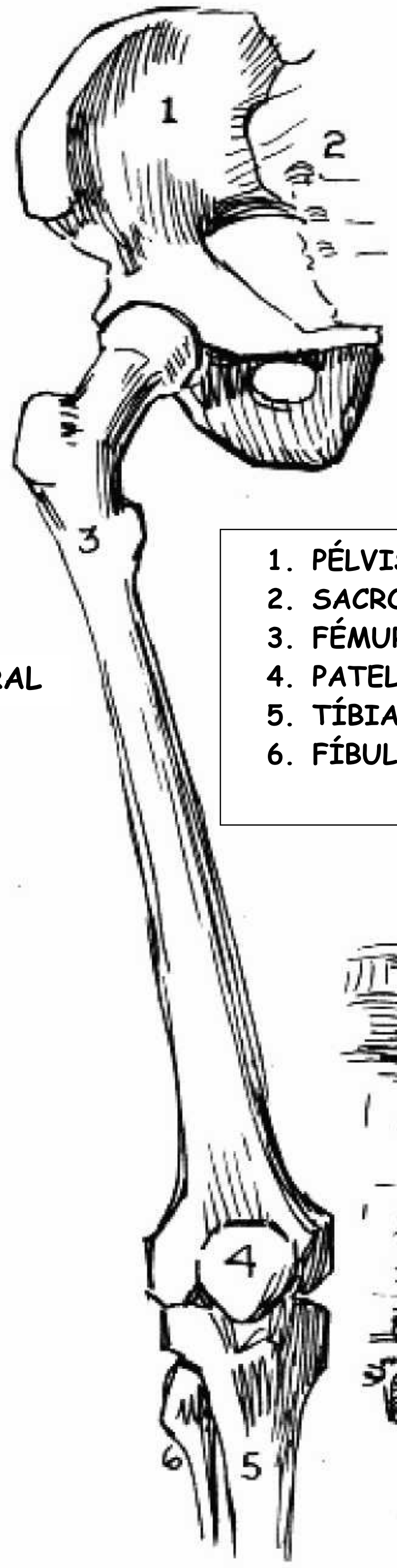


ESQUELETO MASCULINO, VISTAS POSTERIOR E LATERAL



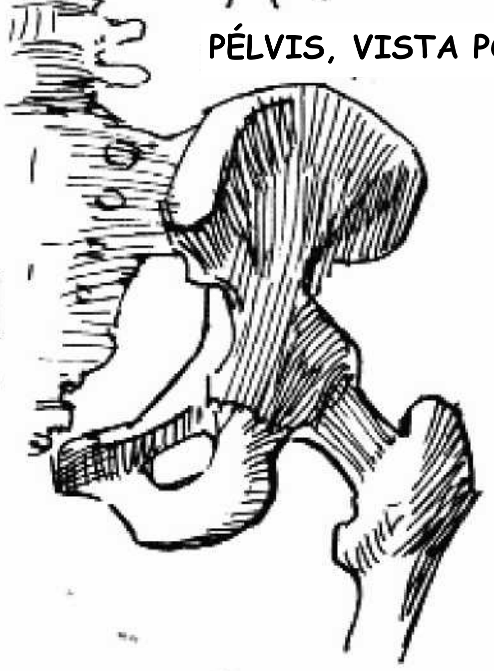
OMBRO, VISTA POSTERIOR

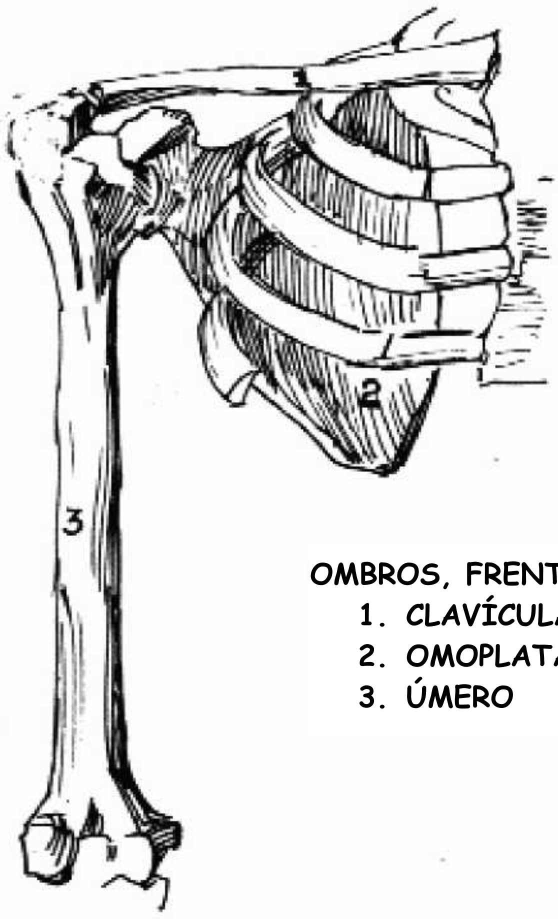
1. OMOPLATA
2. ÚMERO
3. CÚBITO
4. RÁDIO
5. CLAVÍCULA



1. PÉLVIS
2. SACRO
3. FÉMUR.
4. PATELA
5. TÍBIA
6. FÍBULA

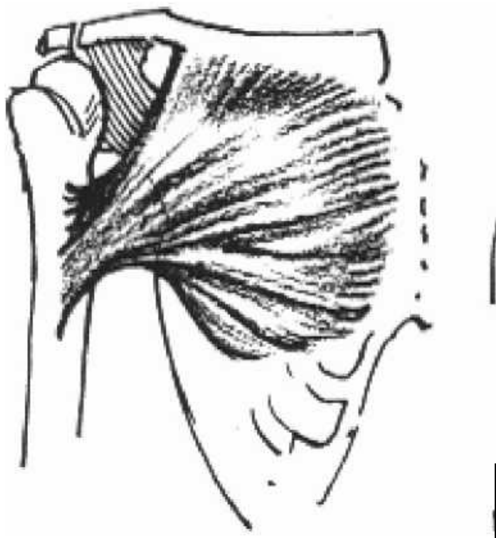
PÉLVIS, VISTA POSTERIOR



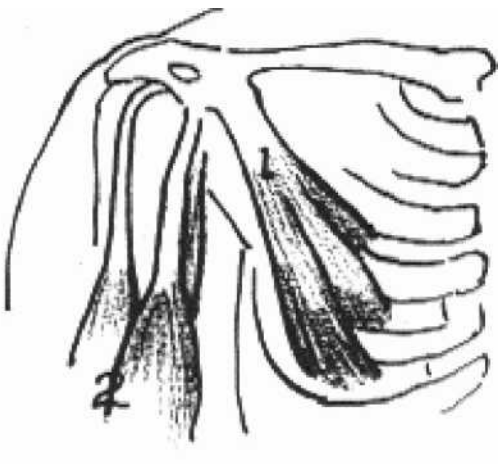


OMBROS, FRENTE
1. CLAVÍCULA
2. OMOPLATA
3. ÚMERO

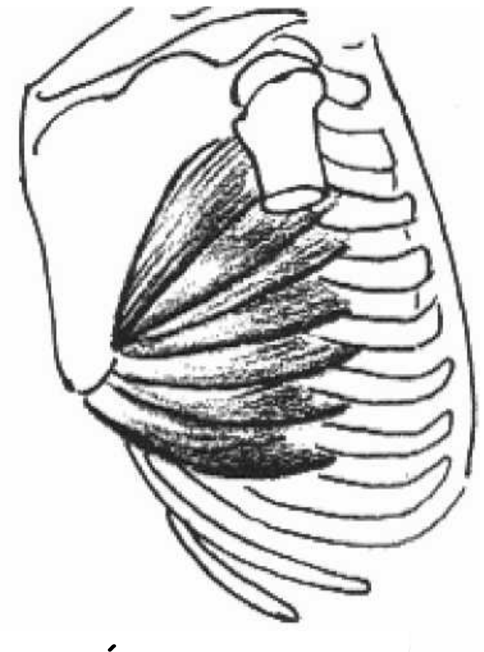
MÚSCULOS DA FRENTE DA FIGURA HUMANA



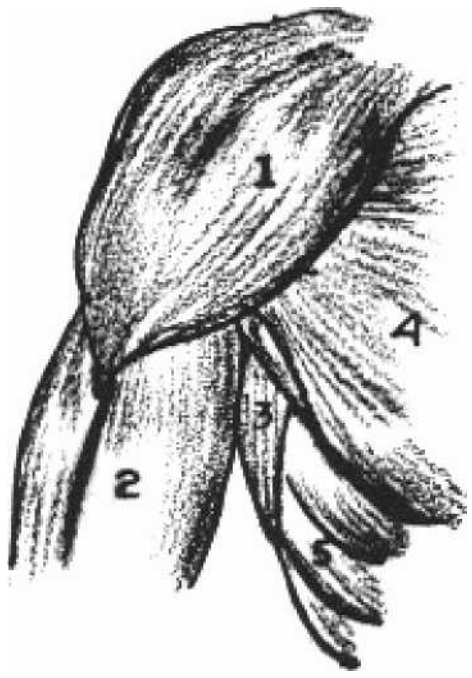
PEITORAL MAIOR



1. PEITORAL MENOR
2. BÍCEPS

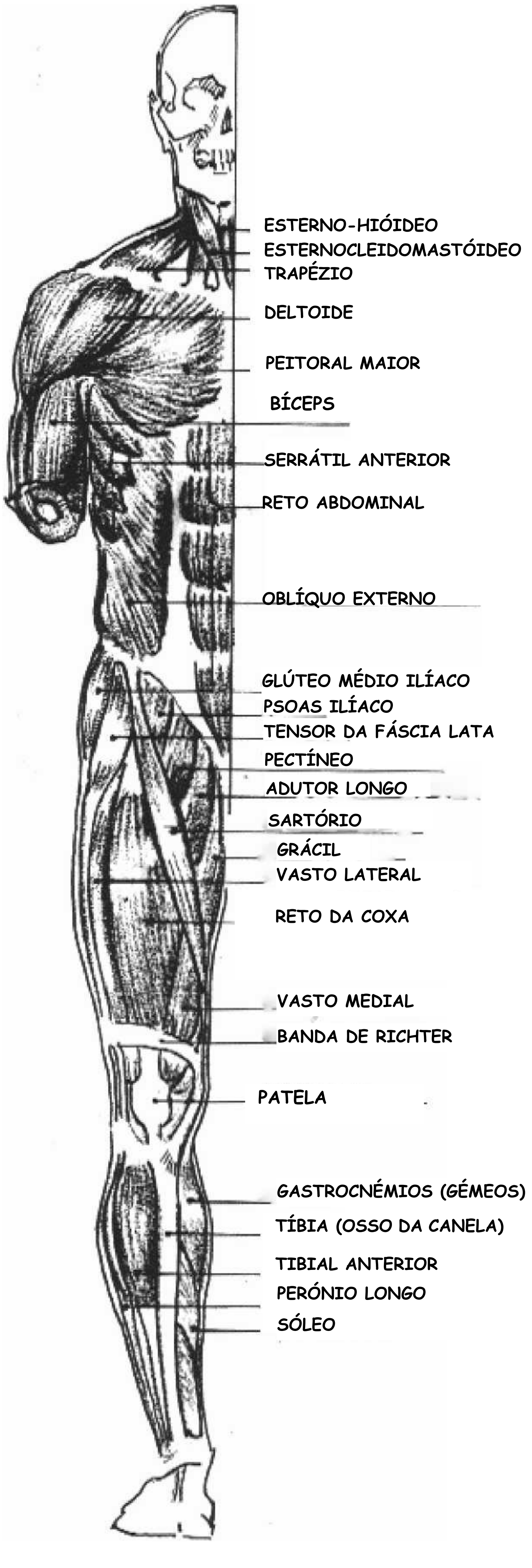


SERRÁTIL ANTERIOR

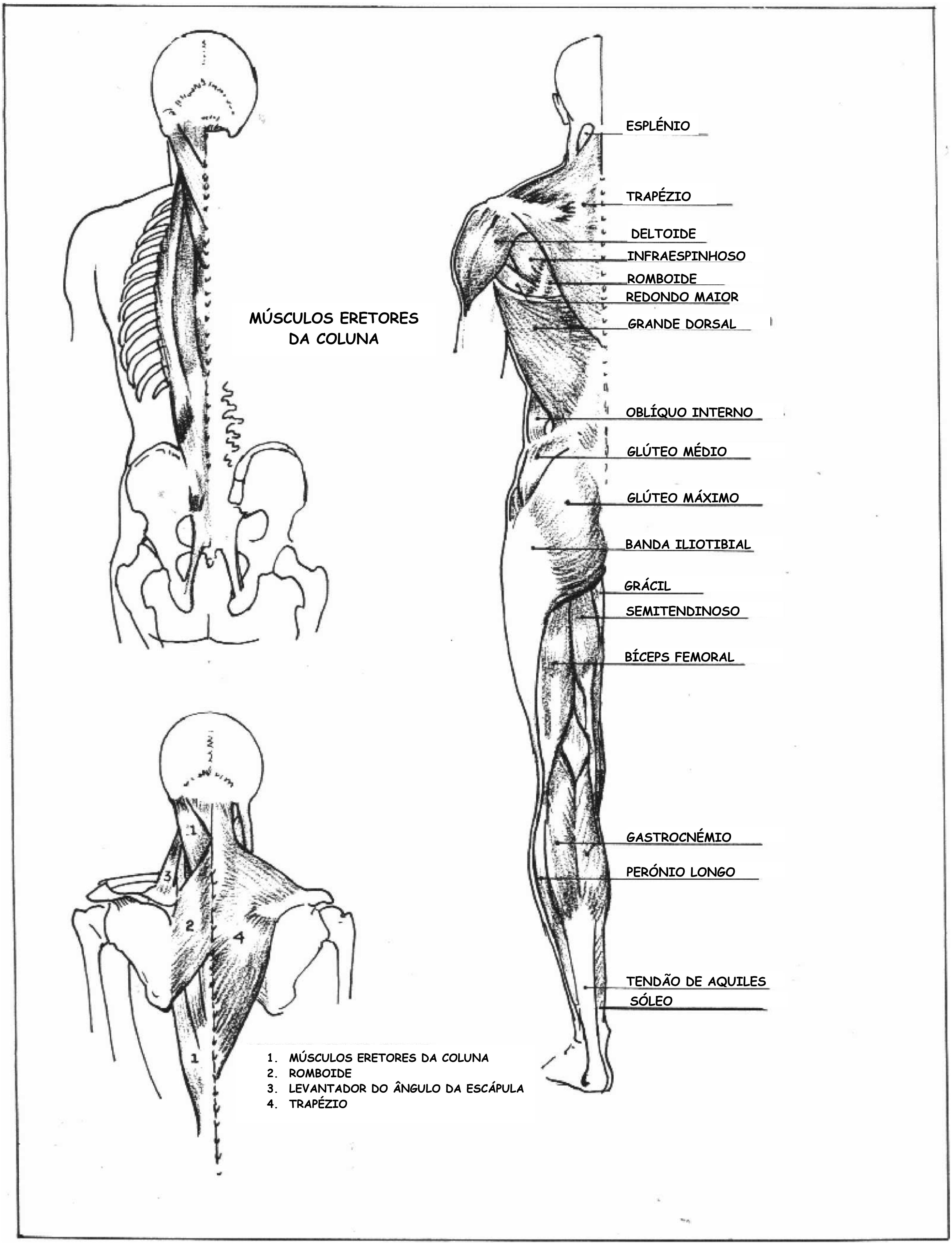


1. DELTOIDE
2. BÍCEPS
3. PEITORAL MAIOR
4. GRANDE DORSAL
5. SERRÁTIL ANTERIOR

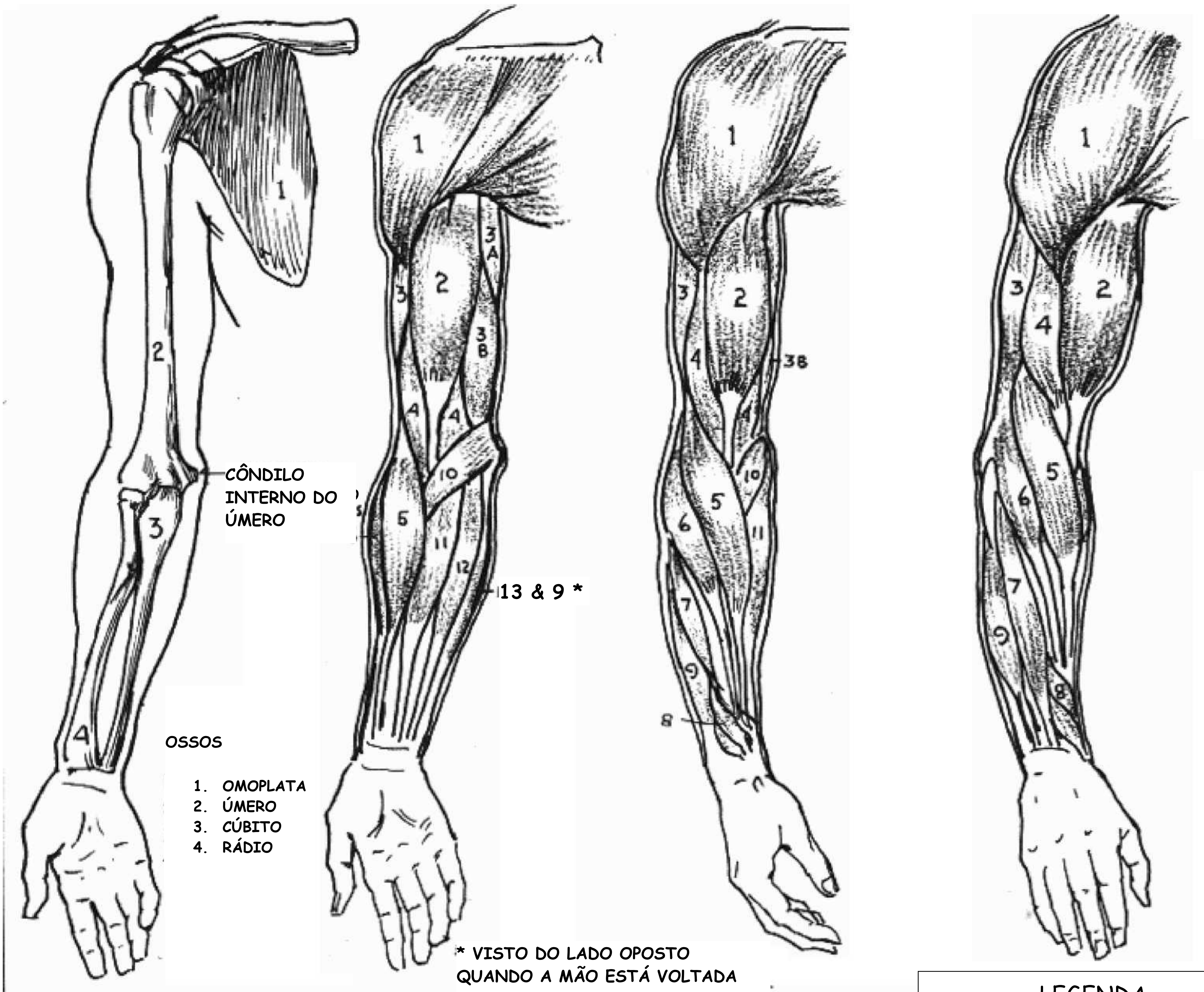
1. ESTERNOCLEIDOMASTÓIDEO
2. TRAPÉZIO
3. ESTERNO-HIÓIDEO

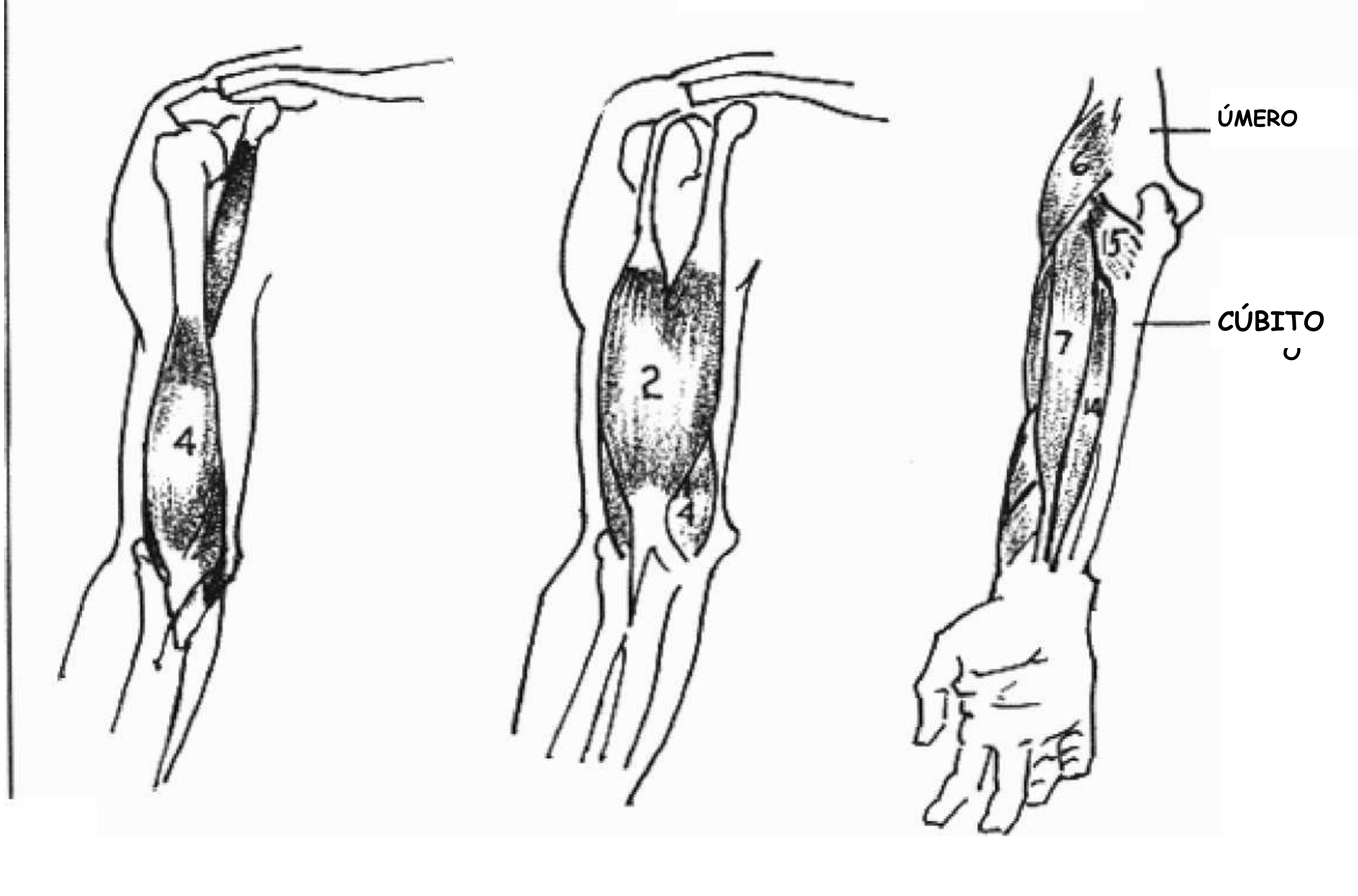


MÚSCULOS DA PARTE DE TRÁS DA FIGURA HUMANA



OS MÚSCULOS DO BRAÇO - VISTA FRONTAL



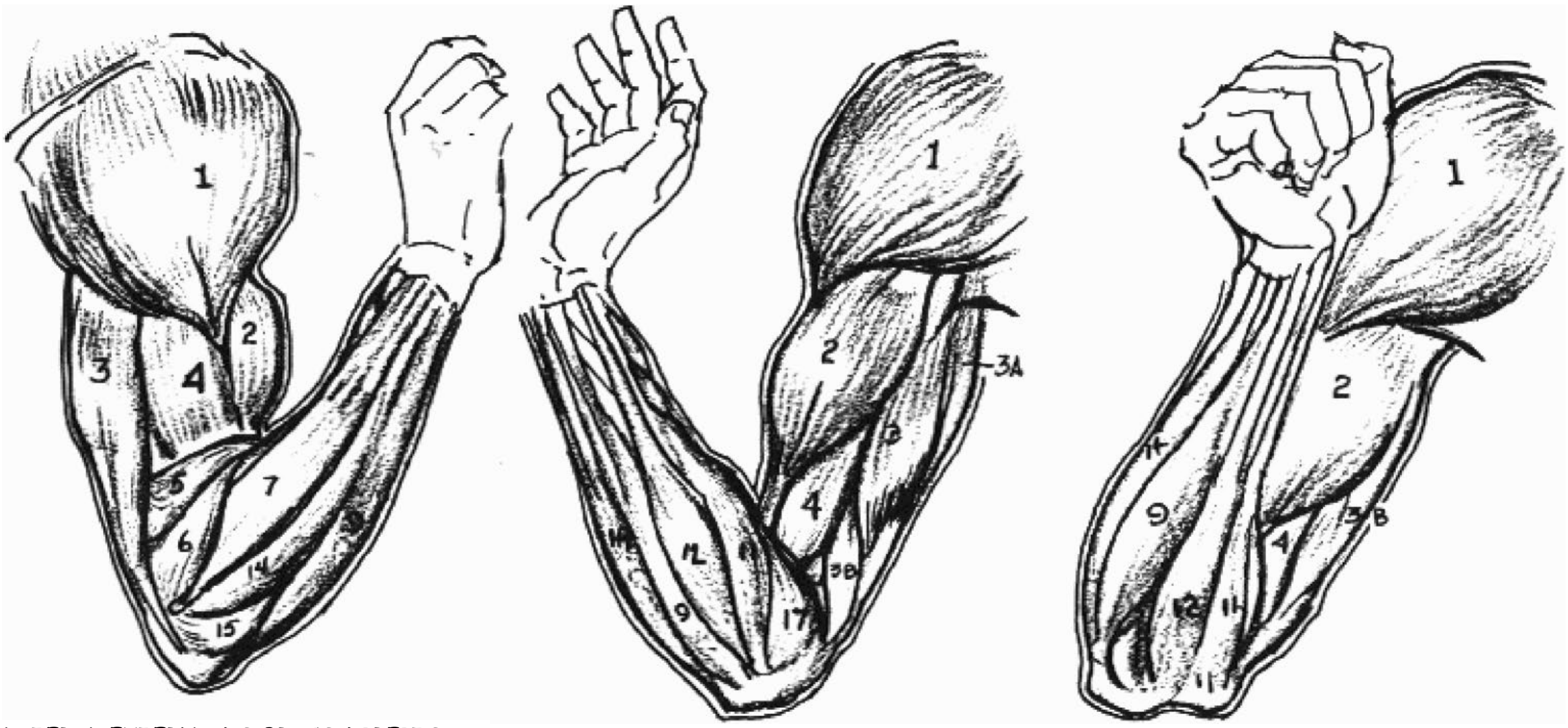


LEGENDA

1 DELTOIDE
2 BÍCEPS
3 TRÍCEPS, CABEÇA LATERAL
3A TRÍCEPS, CABEÇA LONGA
3B TRÍCEPS, CABEÇA MEDIAL
4 BRAQUIAL ANTERIOR
5 SUPINADOR
6 EXTENSOR RADIAL DO CARPO
7 EXTENSOR DOS DEDOS
8 EXTENSOR LONGO DO POLEGAR
9 FLEXOR ULNAR DO CARPO
10 PRONADOR REDONDO
11 FLEXOR RADIAL DO CARPO
12 PALMAR LONGO
9 & 13 FLEXOR ULNAR DO CARPO
14 EXTENSOR ULNAR DO CARPO
15 ANCÓNEO
16 FLEXORES DA MÃO
17 BRAQUIRRADIAL

DESENHE ESTES BRAÇOS
PARA AJUDAR A FIXÁ-LOS
NA SUA MEMÓRIA.

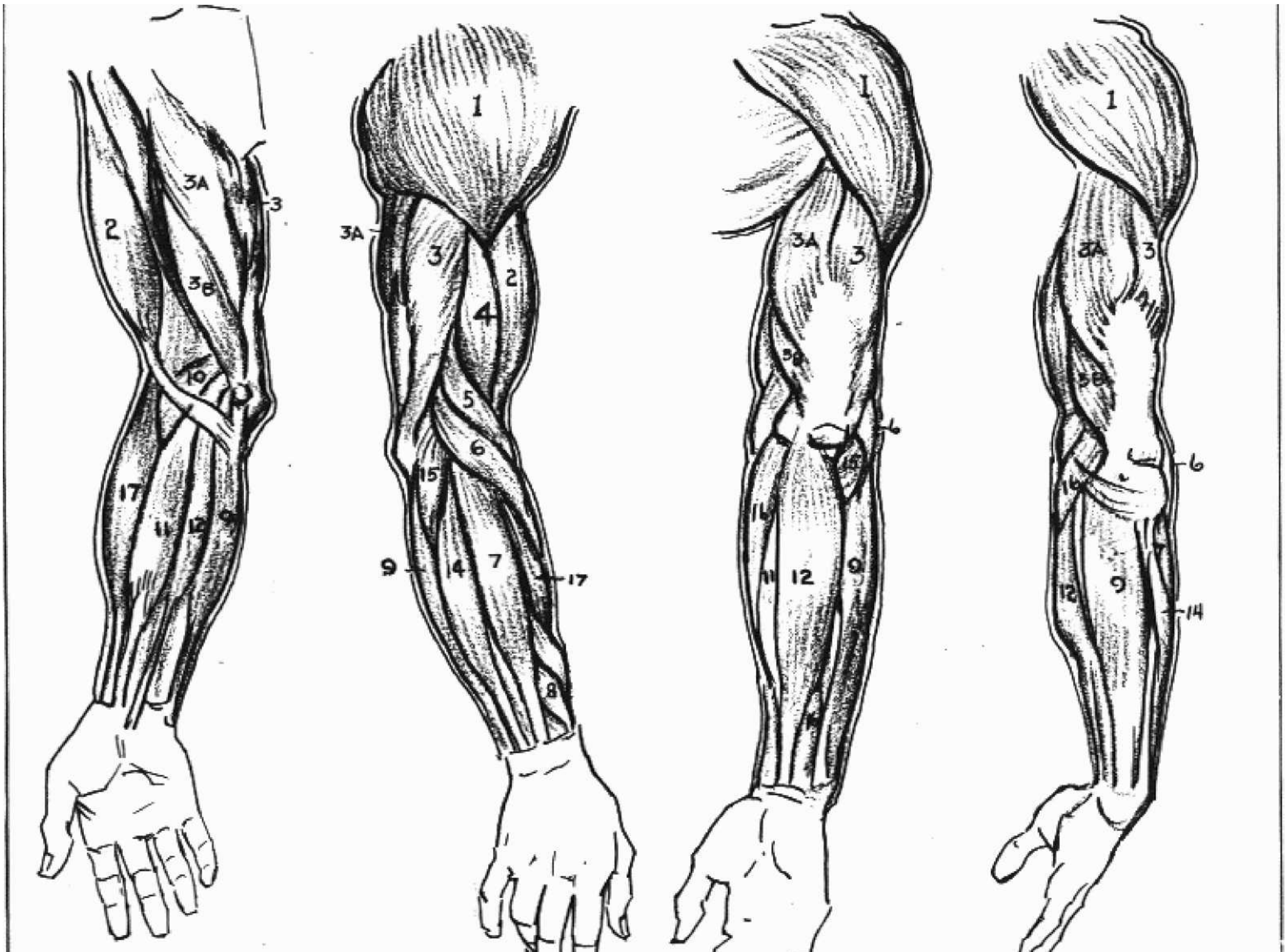
MÚSCULOS DO BRAÇO EM VÁRIAS VISTAS



VISTA LATERAL EXTERNA DO BRAÇO DIREITO

VISTA LATERAL INTERNA

VISTA INFERIOR E INTERNA



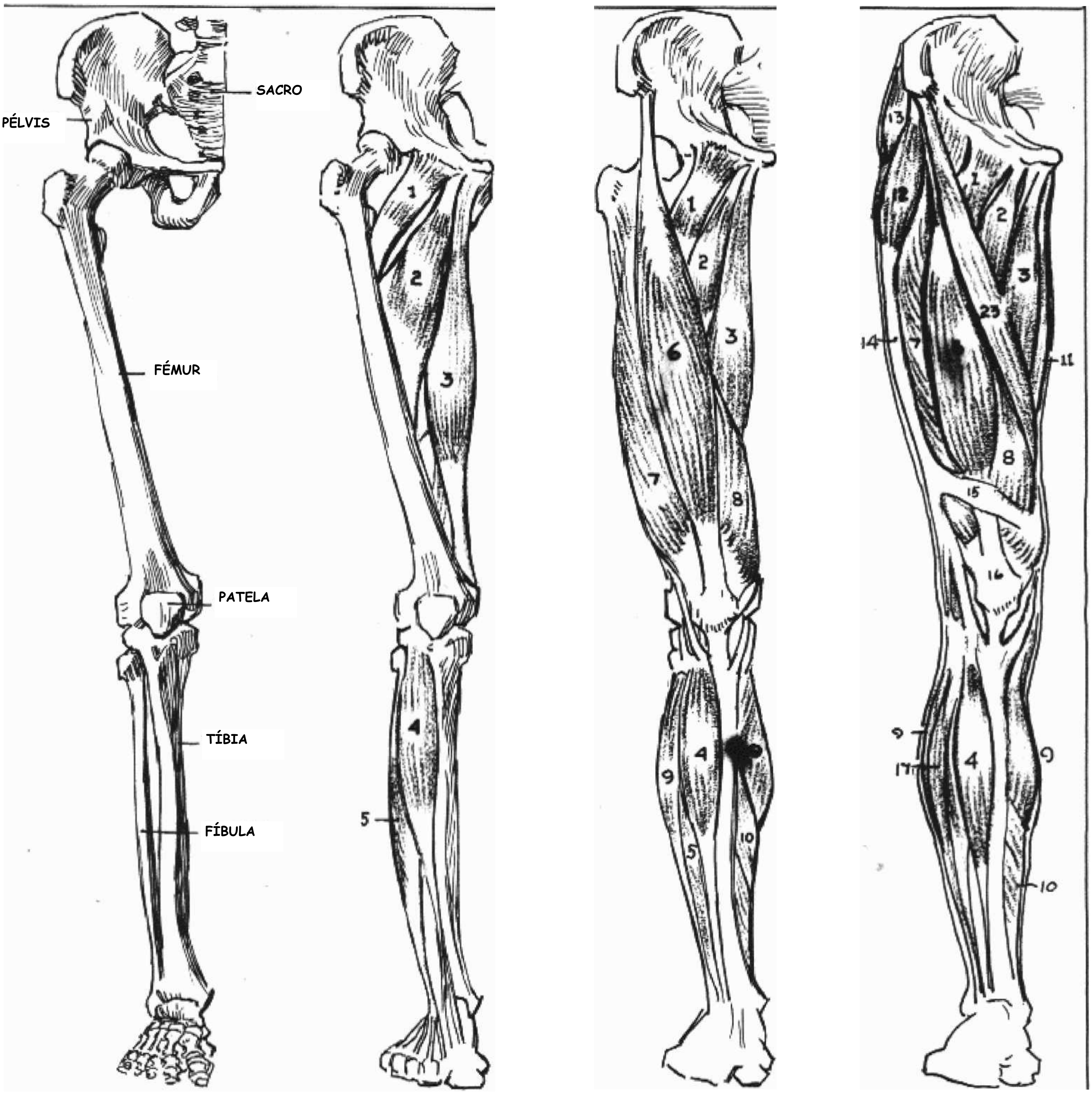
VISTA INTERNA (LATERAL DO CORPO)

LADO EXTERNO

VISTA POSTERIOR

VISTA POSTERIOR, PALMA VOLTADA PARA DENTRO

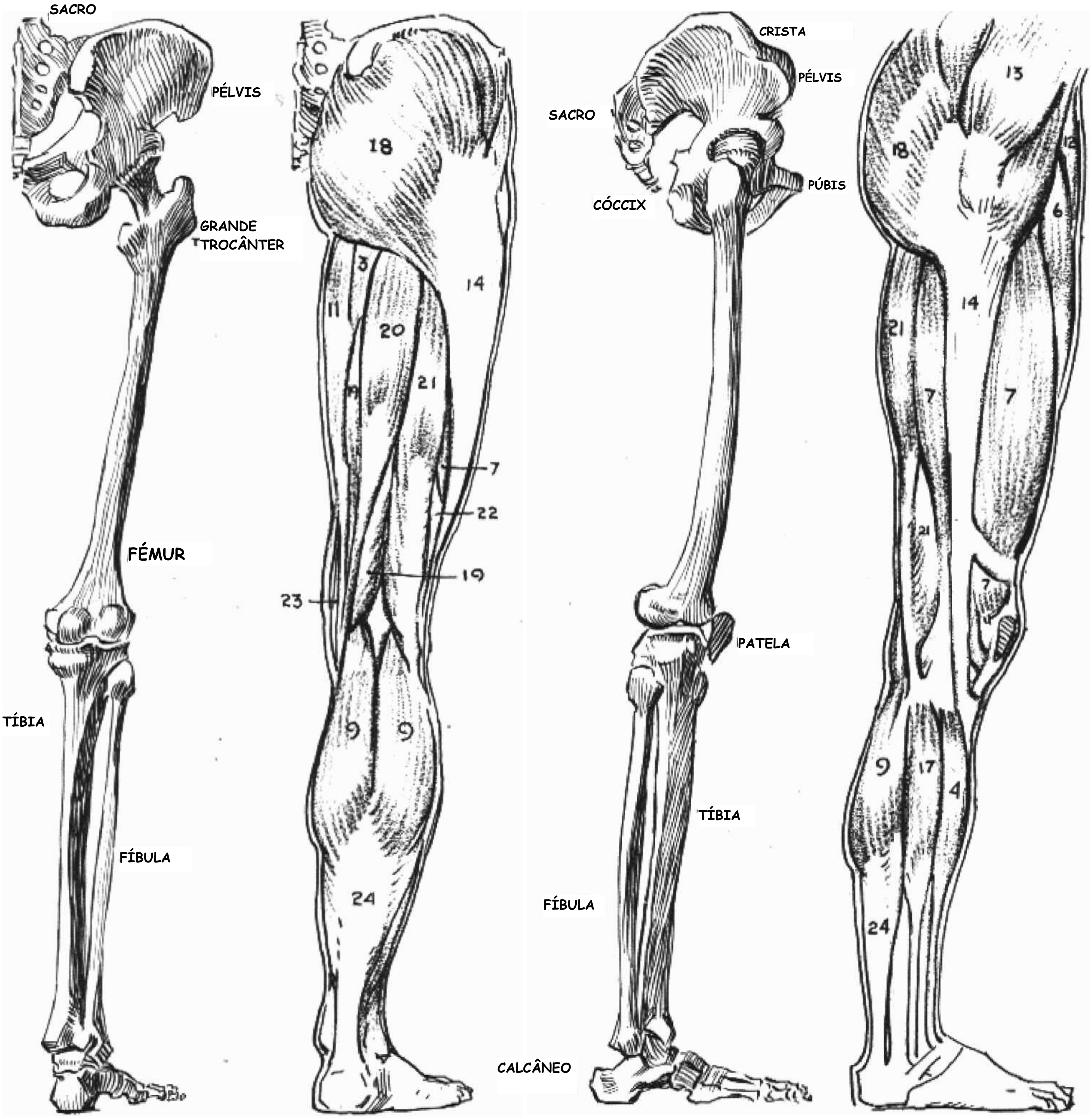
MÚSCULOS DA PERNA - VISTA DA FRONTAL



MÚSCULOS DA PERNA

1 PSOAS ILÍACO
2 PECTÍNEO
3 ADUTOR MAGNO
4 TIBIAL ANTERIOR
5 EXTENSOR LONGO DOS DEDOS
6 RETO DA COXA
7 VASTO LATERAL
8 VASTO MEDIAL
9 GASTROCNÉMIO
10 SÓLEO
11 GRÁCIL
12 TENSOR DA FÁSCIA LATA
13 GLÚTEO MÉDIO
14 BANDA ILIOTIBIAL
15 BANDA DE RICHTER
16 LIGAMENTO PATELAR
17 PERÓNIO LONGO
18 GLÚTEO MÁXIMO
19 SEMIMEMBRANOSO
20 SEMITENDÍNEO
21 BÍCEPS FEMORAL
22 VASTO INTERMÉDIO
23 SARTÓRIO
24 TENDÃO DE AQUILES

MÚSCULOS DA PERNA - VISTA POSTERIOR E LATERAL



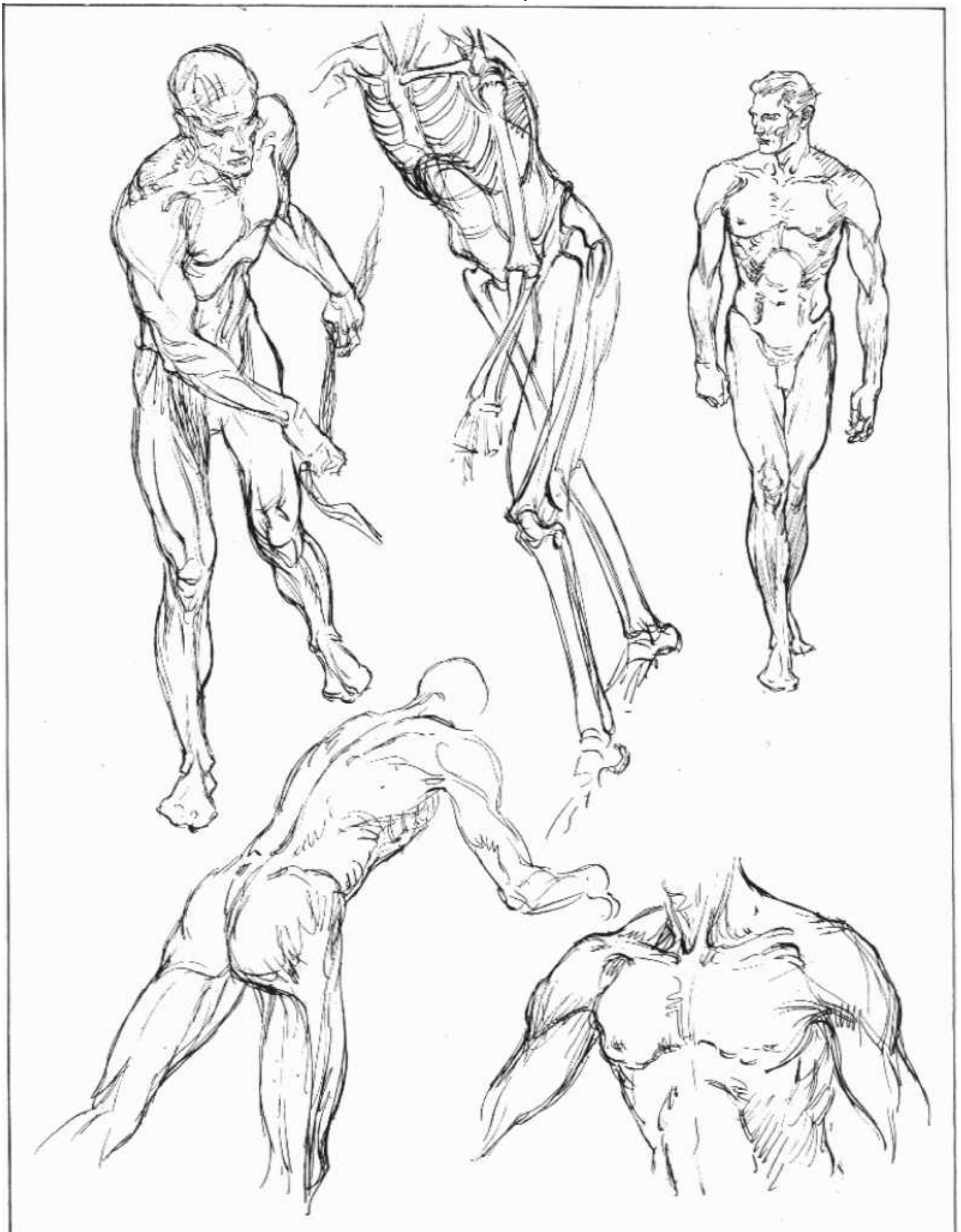
VISTA POSTERIOR LADO EXTERNO

NÃO HÁ OUTRA MANEIRA DE AQUIRIR CONHECIMENTO DE ANATOMIA HUMANA SEM SER A "PARTIR PEDRA". AGARRE-SE A ELA ATÉ CONSEGUIR DESENHAR OS MÚSCULOS A PARTIR DA SUA MEMÓRIA. ADQUIRA MAIS LIVROS SOBRE O TEMA.

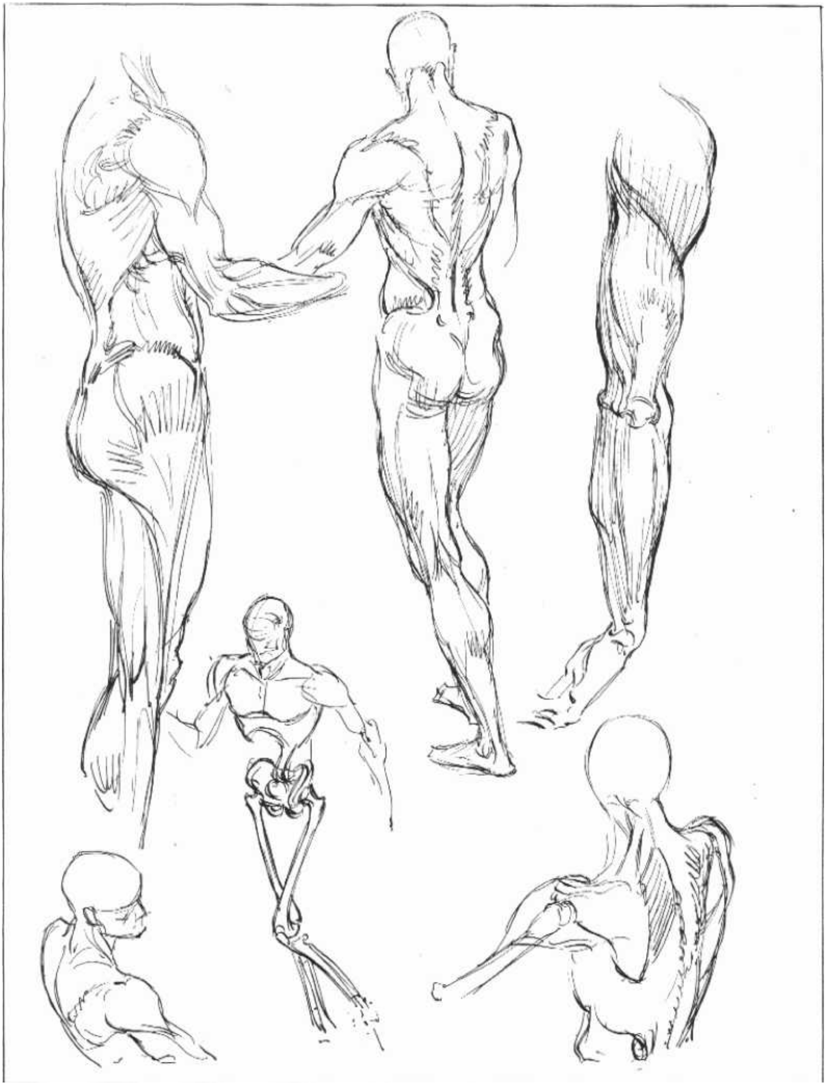
O AUTOR RECOMENDA OS EXCELENTES LIVROS DE GEORGE BRIDGMAN. HÁ TAMBÉM UM EXCELENTE LIVROS DE DIAGRAMAS DE WALTER F. MOSES, "ARTISTIC ANATOMY". NESTES LIVROS, O TEMA É ABRANGIDO DE UMA FORMA TÉCNICA MAIS, APROFUNDADA E COMPLETA.

"SABER COMPENSA", PERSISTA!

AGORA TENTE BRINCAR COM O QUE APRENDEU



TENTE CONSTRUIR FIGURAS SEM MODELO OU CÓPIA



III. FORMAS PRIMITIVAS, PLANOS, ESCORÇO E ILUMINAÇÃO

A transição do contorno e da construção específica para a figura desenhada na luz e na sombra é bastante complicada. Muitas vezes, o aluno não consegue fazer esta etapa. A dificuldade surge da falta de compreensão do aspeto sólido. No entanto, existem passos intermédios que podem tornar a representação da terceira dimensão (espessura) bastante mais simples.

Como dispor o sólido no espaço? Como o projetamos para sabermos que tem volume e peso, que o podemos pegar ou ir contra ele? A resposta é que o nosso olho reconhece instintivamente o objeto sólido pela forma como a luz incide sobre ele. O artista sabe que quando não há luz, não há forma. A única razão para um desenho delineado poder sugerir solidez é que, teoricamente, um desenho representa a forma através de uma luz que vem diretamente de trás do artista; portanto, a forma não projeta nenhuma sombra que nos seja visível. À medida que os contornos e as arestas se afastam de nós e da luz, tendem a escurecer até começarem a parecer linhas, nítidas nas arestas e suavizando à medida que se aproximam da parte média ou mais próxima da forma. Chamamos a isto "iluminação uniforme". Só assim é que a forma pode ser representada sem sombra, mas isto não inclui o "meio-tom", que é o ponto intermédio entre a luz plena e a sombra. A sombra também está lá, mas não a conseguimos ver a partir do nosso ponto de vista.

Quando se usa papel branco no desenho, teoricamente representa a luz mais intensa, ou seja, o plano fica perpendicular à fonte de luz. Para todos os casos que não envolvam a iluminação frontal uniforme, a forma é representada pela interpretação correta da direção dos planos afastados dos planos perpendiculares, ou seja, pelo afastamento da fonte de luz.

Os primeiros, que são os planos mais iluminados, são chamados de "planos claros". Os planos seguintes são os de "meio-tom" e os terceiros, que não conseguem receber a iluminação direta devido ao seu ângulo, são chamados de "planos de sombra". Dentro dos planos de sombra podem existir aqueles que ainda estão a receber luz difusa e refletida. Estes são chamados de "planos de reflexão". A forma não pode ser representada sem uma compreensão clara deste princípio. Os planos são trabalhados na ordem simples de: (1) luz, (2) meio-tom, (3) sombra - que é o mais escuro e está no ponto em que o plano é paralelo à direção da luz e (4) luz refletida. A isto chama-se "iluminação simples". É, sem dúvida, a melhor iluminação para o que pretendemos. Quando existem várias fontes de luz, a composição toda torna-se numa mixórdia, ficando inconsistente com a luz natural e extremamente confusa para o aluno. A luz solar oferece-nos naturalmente a melhor representação da forma. A luz diurna é mais suave e mais difusa, mas o princípio ainda se mantém. A luz artificial, a menos que controlada e baseada no princípio da luz solar,

é um fator dissuasor. A câmara talvez consiga sair-se bem com quatro ou cinco fontes de luz; contudo, no caso do artista, as probabilidades não estão a seu favor.

Antes de mergulharmos nas especificidades da luz e da sombra, seria bom saber o que acontece à forma quando é atingida por luz. Visto que se pode fazer a luz vir de qualquer direção, a disposição da claridade para a escuridão pode começar com qualquer plano como plano iluminado. Dizendo isto de outra forma, numa iluminação superior, ligeiramente frontal, o plano que passa pelo peito seria o plano iluminado. Desloque a luz para o lado e esse plano passaria a meio-tom. Coloque a luz em baixo, e esse plano fica na sombra. Por *isso, todos os planos são relativos à fonte de luz.*

Comecemos, então, com a forma nos termos mais simples possíveis. Ao desenhar formas primitivas, anulamos as subtilezas extremas do meio-tom. Continuar um plano como tom único numa superfície durante o máximo possível antes de o virar para outra direção é simplificação ou agrupamento de massas. Na verdade, a figura humana é muito arredondada. Mas as superfícies arredondadas produzem uma gradação tão delicada de luz e sombra que é difícil de abordar sem uma simplificação e agrupamento destes tons. Curiosamente, a simplificação acaba por ser muito melhor do que a interpretação fotográfica exata e literal. Isto acaba por ser um pouco como tentar pintar uma árvore pintando cada folha uma a uma em vez de agrupar a folhagem em formas grandes e trabalhar o volume em vez dos pormenores detalhados.

Depois de dominarmos o plano maior, podemos suavizá-lo nas arestas para moldá-lo numa forma mais arredondada, enquanto mantemos tudo o que pudermos da dimensão da conceção. Ou podemos começar com um grande bloco, tal como um escultor faria com um bloco de pedra ou de mármore. Desbastamos o excesso do bloco bruto e entalhamos a massa que pretendemos alcançar. De seguida, subdividimos os grandes planos retos em planos menores até ter sido produzido o efeito de arredondamento. É como percorrer um círculo com uma série de linhas curtas e retas. Pode questionar porque não passamos logo para a forma final, suave e arredondada. A resposta é que, no desenho ou na pintura, deve permanecer algo do processo individual e estrutural. Quando é demasiado suavizado ou polido, torna-se completamente factual. A câmara pode fazer *isso*. Contudo, na ilustração o termo "concluído" não é necessariamente considerado arte. É a interpretação e o processo individual da conceção que é arte e que tem valor. Se incluir todos os factos literais e reais, o resultado será maçador. É a sua seleção de factos relevantes que irá criar o interesse. Uma conceção abrangente traz consigo vitalidade, propósito e convicção. Quanto mais pormenorizados e envolvidos ficarmos, menos enérgica e poderosa é a nossa mensagem. Podemos pegar num compasso e desenhar um círculo perfeito, mas não deixámos nenhuma marca nossa no que desenhamos. É a forma grande que resolve o esse problema, não a pequena e precisa.

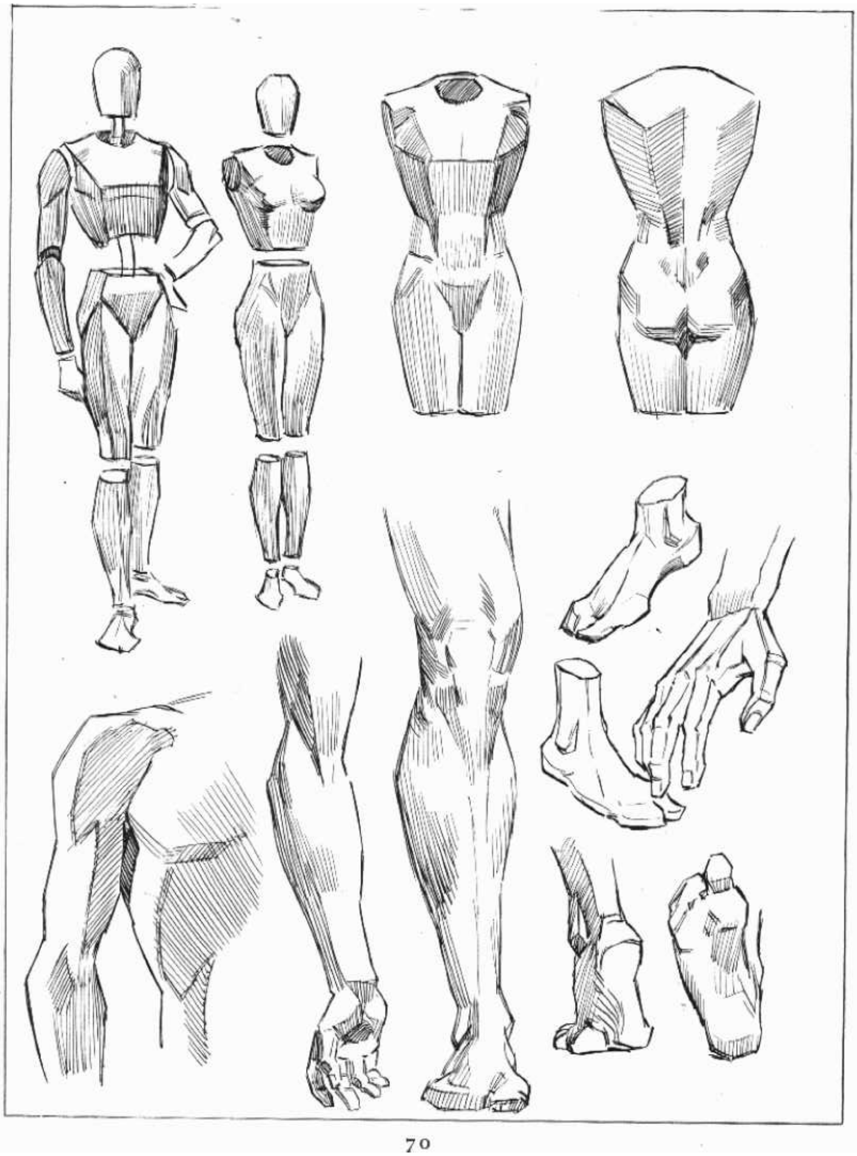
Nas páginas 70 e 71, tentei dar uma ideia do que quero dizer. Aqui a superfície é concebida como tendo massa e volume. O efeito é escultural. Isto visualiza o nosso manequim de uma maneira diferente. Se compusermos um manequim com blocos simplificados, como vamos moldar esses blocos? O seu método para o fazer é tão boa quanto o meu. Molde os blocos conforme a sua preferência para obter um efeito de massa ou volume. Esta é a verdadeira abordagem para a solidez no seu trabalho: pensar efetivamente na massa, no volume e no peso.

Com esta abordagem, podemos pegar no manequim de madeira da loja de artes e usá-lo como base para montar a figura (página 72). Avançamos mais um passo com o manequim na página 73 e tentamos eliminar a rigidez das

partes articuladas, embora ainda pensemos em termos de massas.

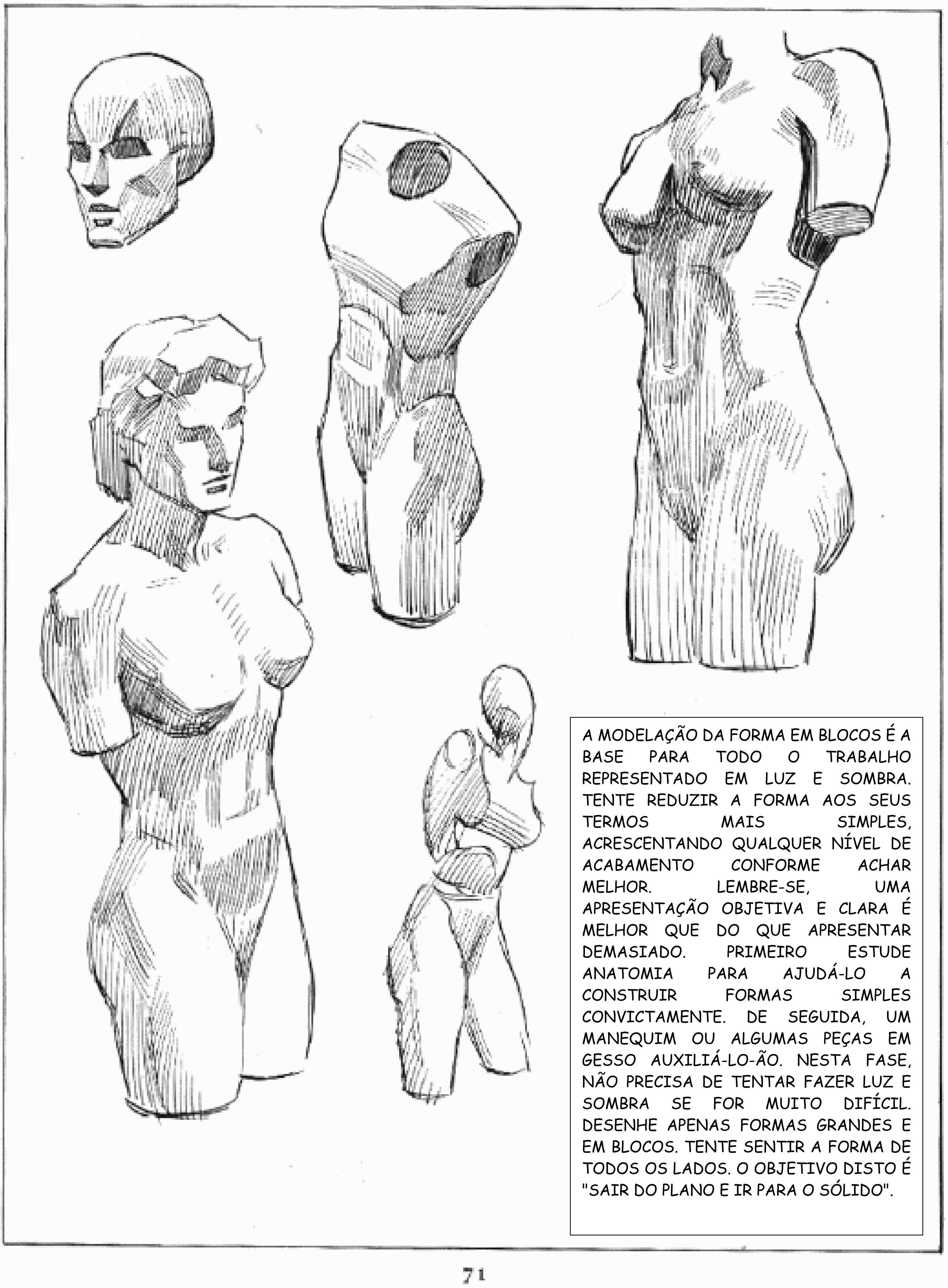
Mantendo estes termos pegamos nos sólidos (página 74) e inclinamo-los, sem nunca esquecer o que seria cada secção da massa e qual o seu lugar em relação ao todo. Devemos depender principalmente da linha para representar a forma, ou da parte desta que volta para o espaço, conforme o que é visto pelo olho do observador. Isto é escorço. Não se pode fazer a medição efetiva do comprimento, já que a visualização da forma a partir de um ponto é como olhar para o cano de uma arma que está apontado diretamente para si. Devemos pensar nos contornos e na forma como secções alinhadas uma atrás da outra. Um contorno raramente basta, contudo, para representar as secções que recuam; na maioria das vezes são necessários o meio-tom e a sombra, como é mostrado na página 75. As páginas 76 e 77 são uma interpretação da figura arredondada espalmada em planos que vão além das nossas formas primitivas mais simples. Nas páginas 78 e 79, colocamos a forma simplificada da cabeça sob vários tipos de iluminação.

AS FORMAS PRIMITIVAS AJUDAM-NO A DESENVOLVER O SENTIDO DE VOLUME



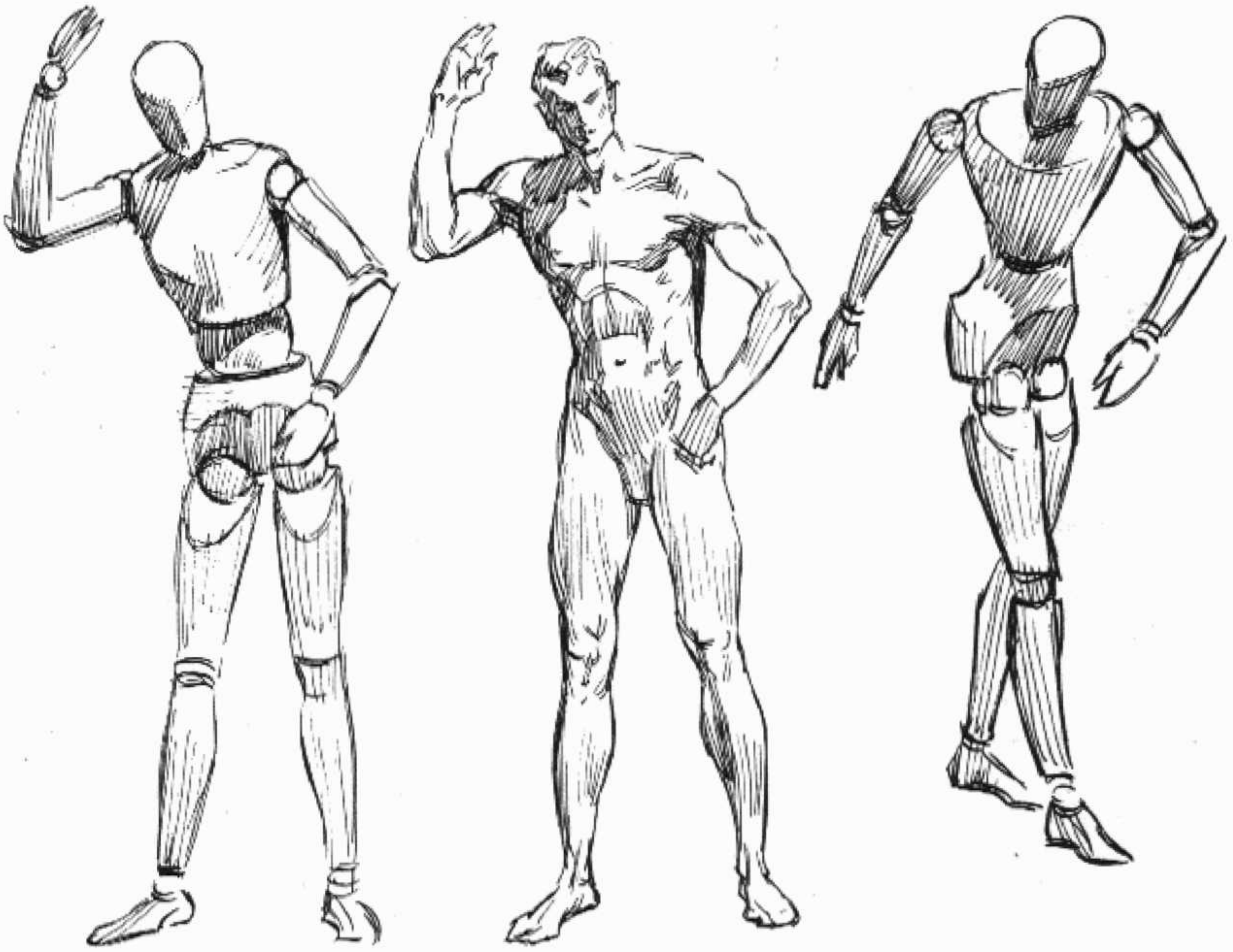
70

ENCORAJAMO-LO A CRIAR OS SEUS BLOCOS



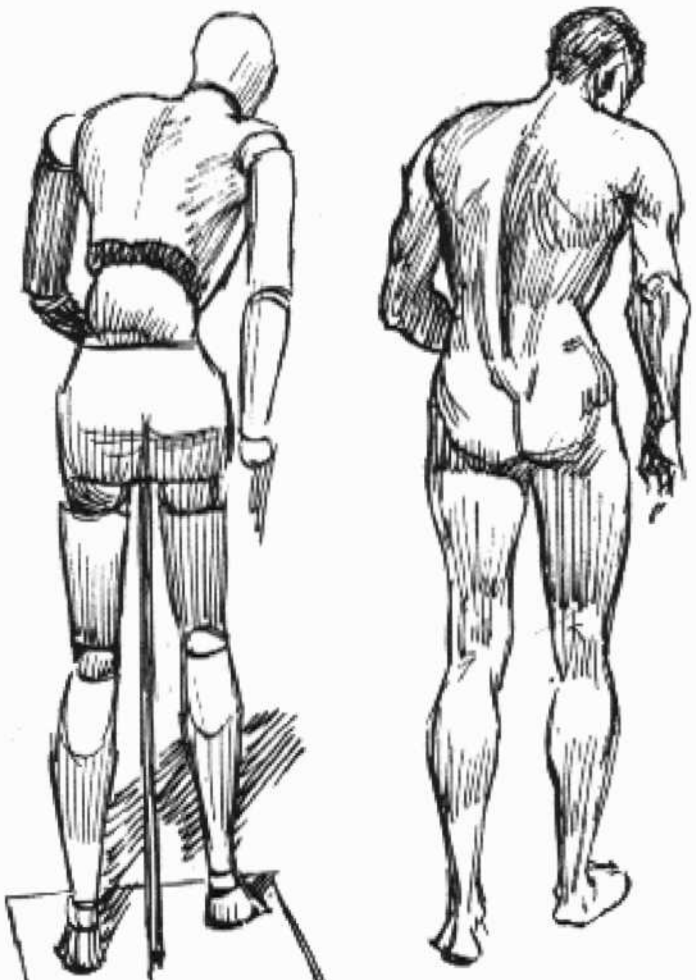
A MODELAÇÃO DA FORMA EM BLOCOS É A BASE PARA TODO O TRABALHO REPRESENTADO EM LUZ E SOMBRA. TENTE REDUZIR A FORMA AOS SEUS TERMOS MAIS SIMPLES, ACRESCENTANDO QUALQUER NÍVEL DE ACABAMENTO CONFORME ACHAR MELHOR. LEMBRE-SE, UMA APRESENTAÇÃO OBJETIVA E CLARA É MELHOR QUE DO QUE APRESENTAR DEMASIADO. PRIMEIRO ESTUDE ANATOMIA PARA AJUDÁ-LO A CONSTRUIR FORMAS SIMPLES CONVICTAMENTE. DE SEGUIDA, UM MANEQUIM OU ALGUMAS PEÇAS EM GESSO AUXILIÁ-LO-ÃO. NESTA FASE, NÃO PRECISA DE TENTAR FAZER LUZ E SOMBRA SE FOR MUITO DIFÍCIL. DESENHE APENAS FORMAS GRANDES E EM BLOCOS. TENTE SENTIR A FORMA DE TODOS OS LADOS. O OBJETIVO DISTO É "SAIR DO PLANO E IR PARA O SÓLIDO".

COMO USAR UM MANEQUIM DA LOJA DE ARTES

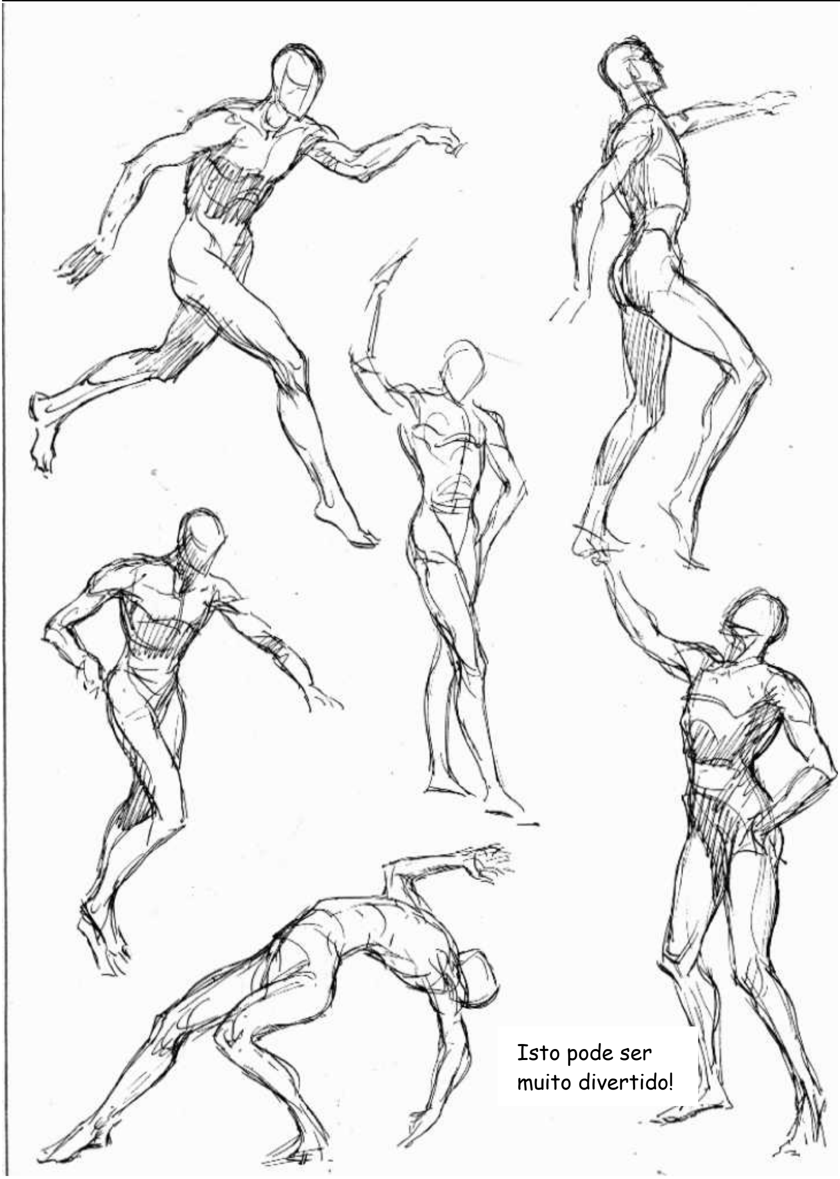


ESBOCE O MANEQUIM

DEPOIS CONSTRUA A SUA FIGURA

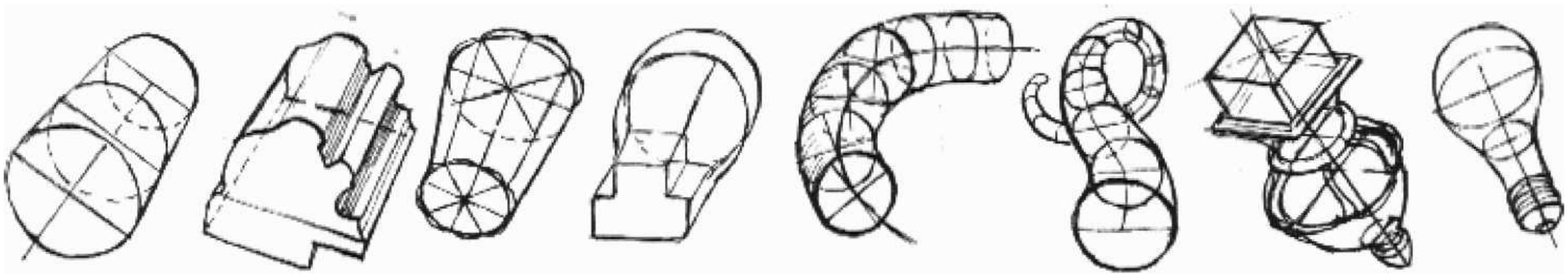


QUANDO USADO COM UM POUCO DE CONHECIMENTO ANATÓMICO, O MANEQUIM DE MADEIRA PODE SER UMA GRANDE AJUDA NA ELABORAÇÃO DE ESBOÇOS PRELIMINARES, MAQUETES E COMPOSIÇÕES.
O SEU REVENDEDOR DE MATERIAIS DE ARTE PODE TER OU INDICAR ONDE O PODE ADQUIRIR.

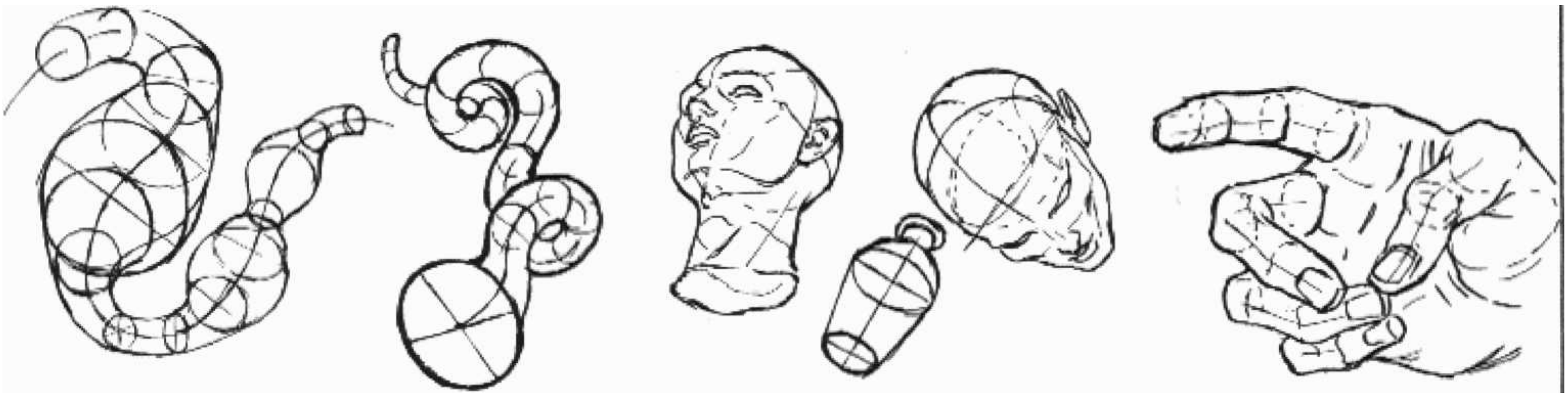


Isto pode ser
muito divertido!

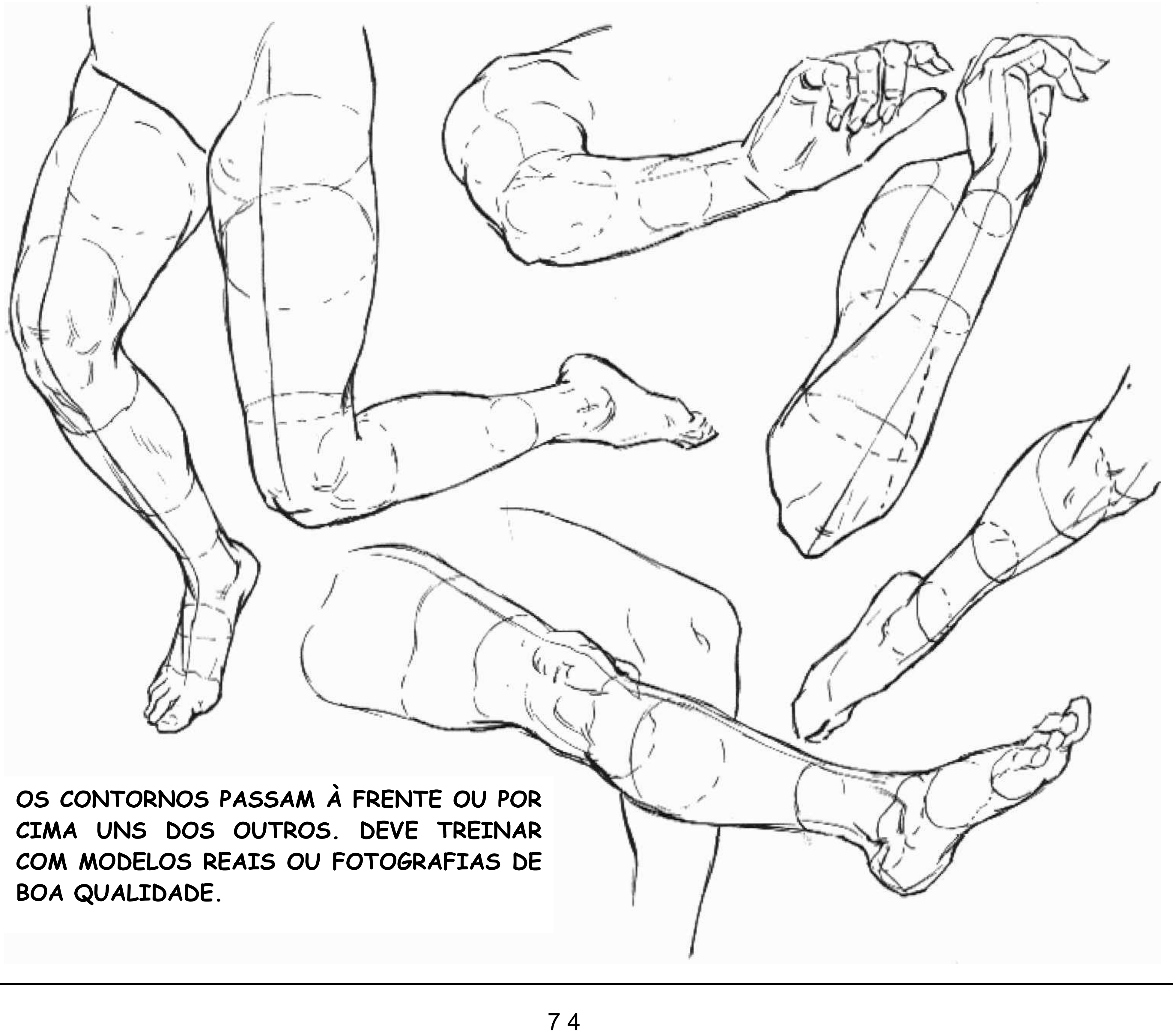
O ESCORÇO



PODE ESCORÇAR QUALQUER FORMA DESENHANDO SEÇÕES TRANSVERSAIS INTERMITENTES E LIGADAS.

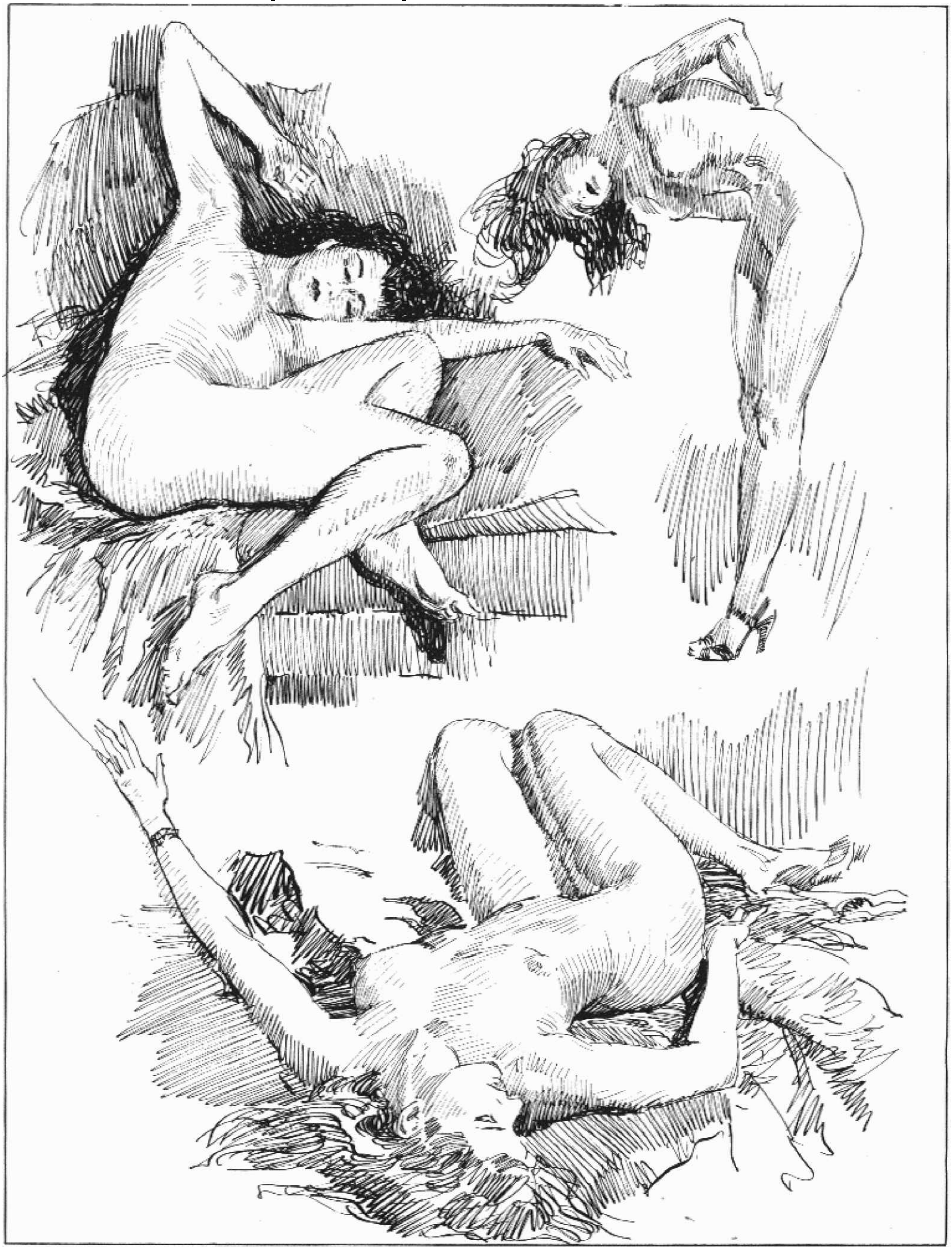


NÃO IMPORTA QUAL O ASPETO DA FORMA, PODE SER DESENHADA ASSIM, MAS TENHA EM CONTA A FORMA COMPLETA, NÃO APENAS A PARTE VISÍVEL. SINTA A FORMA EM TODAS AS DIREÇÕES



OS CONTORNOS PASSAM À FRENTE OU POR CIMA UNS DOS OUTROS. DEVE TREINAR COM MODELOS REAIS OU FOTOGRAFIAS DE BOA QUALIDADE.

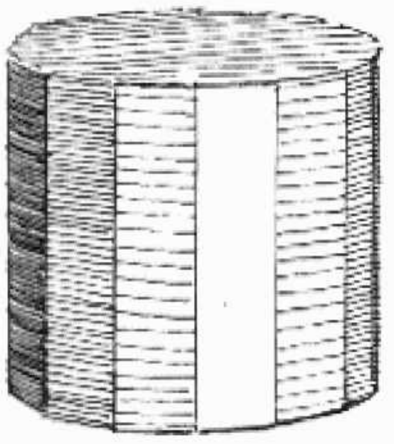
ALGUNS ESBOÇOS EM ESCORÇO A CANETA DE IMERSÃO



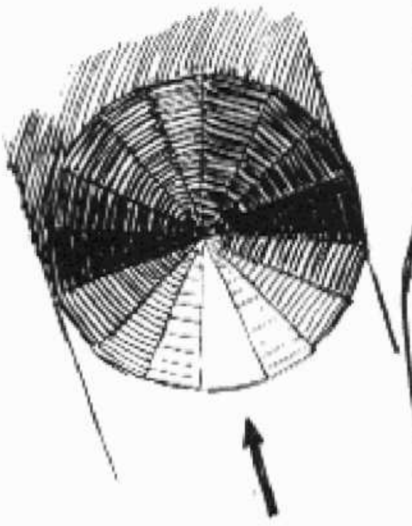
OS PLANOS

TEORICAMENTE, OS PLANOS SÃO O ACHATADAMENTO DE FORMAS ARREDONDADAS E TAMBÉM DE ZONAS PLANAS. NA ARTE UMA LISURA EXAGERADA E UMA FORMA ARREDONDADA TENDEM PARA O "ELEGANTE" E "FOTOGRÁFICO". ISTO DEVE SER EVITADO COMO "A PESTE."

O USO DE PLANOS DÁ UMA QUALIDADE MAIS INDIVIDUAL. NENHUM ARTISTA VERÁ OS PLANOS DA MESMA MANEIRA. A "QUADRATURA" DAS FORMAS ARREDONDADAS TRANSMITE UMA CERTA ROBUSTEZ E VITALIDADE, UM BOM PRINCÍPIO É: "VEJA ATÉ QUE PONTO CONSEGUE DEIXAR O REDONDO QUADRADO."

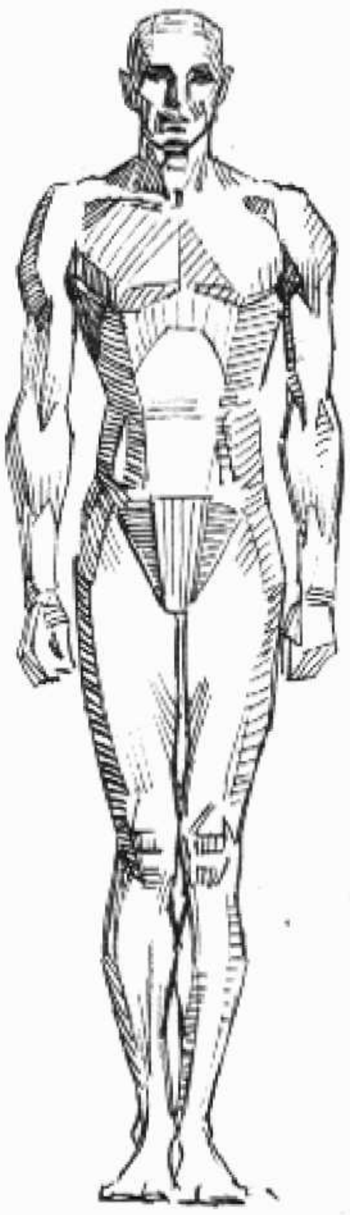


AQUI ESTÁ UMA FORMA ARREDONDADA DISPOSTA EM PLANOS OU ZONAS DE LUZ, MEIO-TOM E SOMBRA.



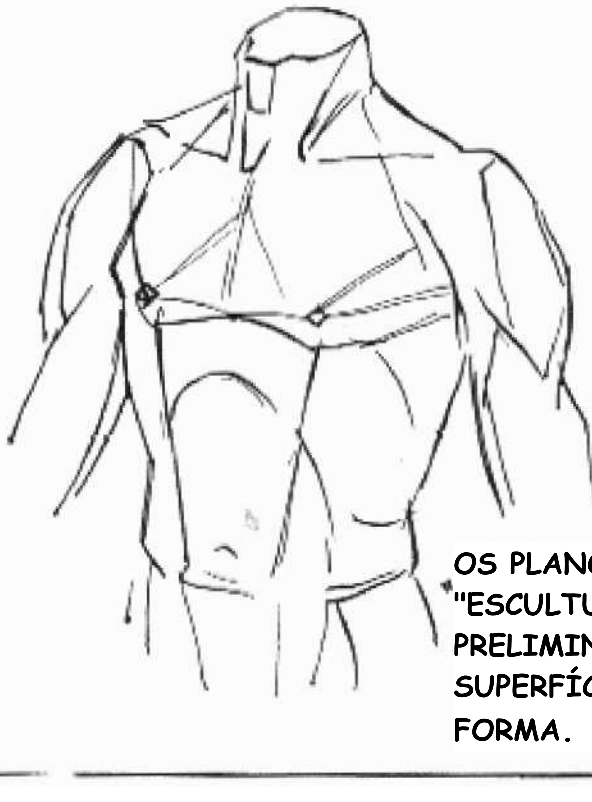
(DIREÇÃO DA LUZ)

AQUI DEMOS "QUADRATURA" À FIGURA ARREDONDADA USANDO PLANOS. O OBJETIVO É USÁ-LOS COMO BASE PARA A REPRESENTAÇÃO DA LUZ, MEIO-TOM E SOMBRA, SIMPLIFICANDO O PROCESSO E AO MESMO TEMPO PRESERVANDO AS PRINCIPAIS FORMAS ESTRUTURAIS. DEPOIS SUAVIZAMOS AS ARESTAS DOS "PLANOS" ATÉ FICARMOS SATISFEITOS.



NÃO HÁ NENHUMA REGRA DEFINIDA PARA OS PLANOS, DESENHE-OS CONFORME ACHAR MELHOR PARA O MODELO.

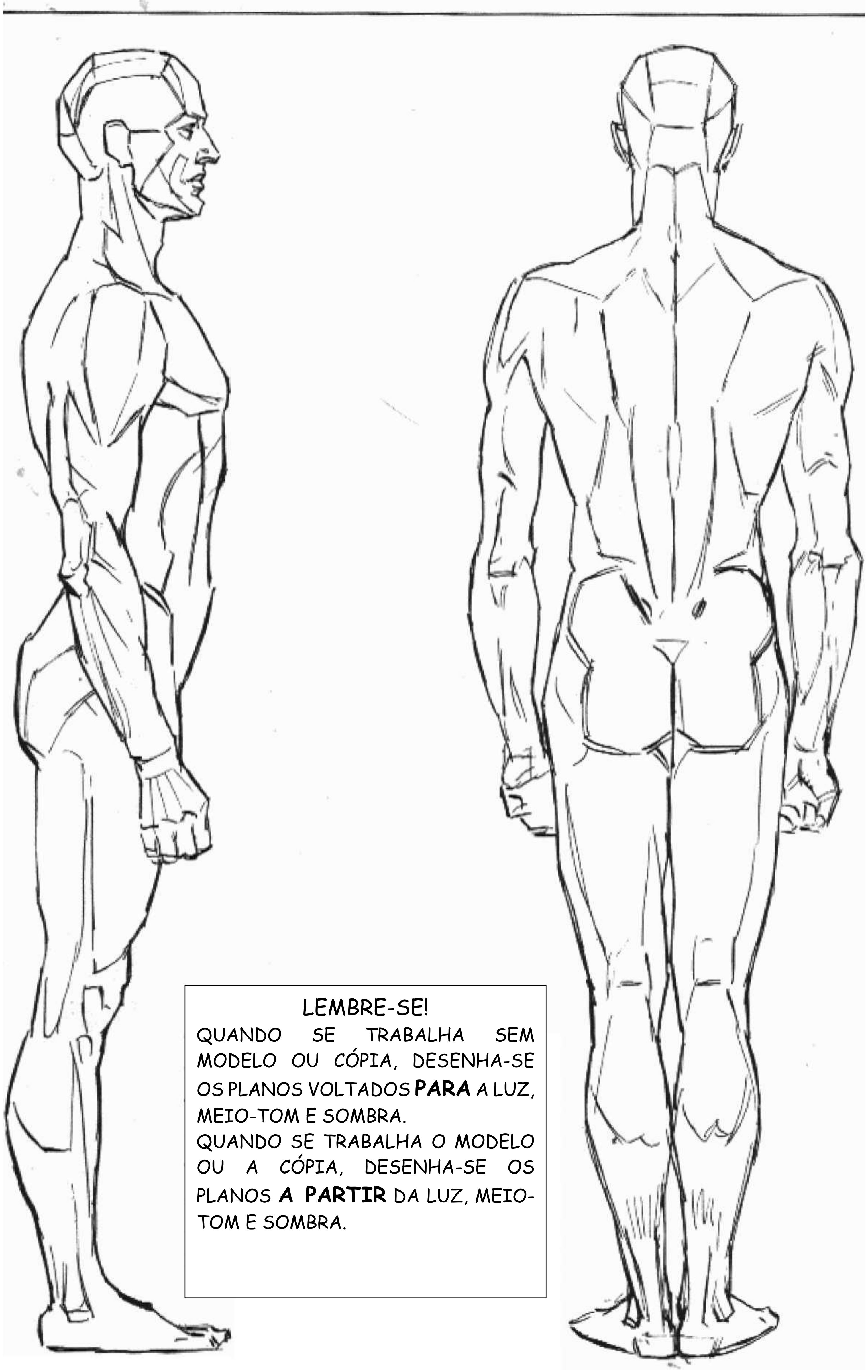
OS PLANOS DE LUZ SÃO OS QUE ESTÃO EM LUZ PLENA. OS PLANOS MEIO-TOM SÃO OS QUE ESTÃO EM MEIA-LUZ, O "TOM DE TRANSIÇÃO" É O QUE SE MISTURA COM O MEIO-TOM E A SOMBRA. O "REFLEXO" É O TOM MAIS CLARO NA SOMBRA.



OS PLANOS SÃO A "ESCULTURA PRELIMINAR" DA SUPERFÍCIE DA FORMA.

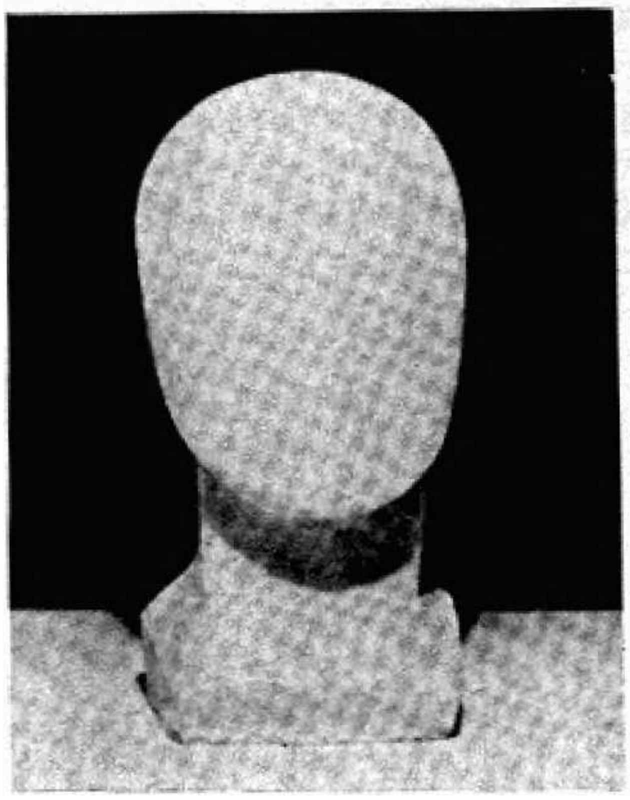
OS PLANOS

NÃO HÁ UM CONJUNTO DE PLANOS QUE SE ADAPTE À FIGURA EM TODAS AS SITUAÇÕES, VISTO QUE A FORMA DA SUPERFÍCIE MUDA COM O MOVIMENTO, COMO QUANDO CURVAMOS A CINTURA, O MOVIMENTO DOS OMBROS, ETC. OS PLANOS SÃO ESTABELECIDOS PRINCIPALMENTE PARA MOSTRAR COMO AS FORMAS PODEM SER SIMPLIFICADAS. MESMO QUANDO SE TEM UM MODELO VIVO OU UMA IMAGEM, DEVE TRABALHAR A PARTIR DOS PRINCIPAIS PLANOS DE LUZ, MEIO-TOM E SOMBRA. CASO CONTRÁRIO, PODE HAVER UMA CONFUSÃO DE TONS ASSOBERBANTE.

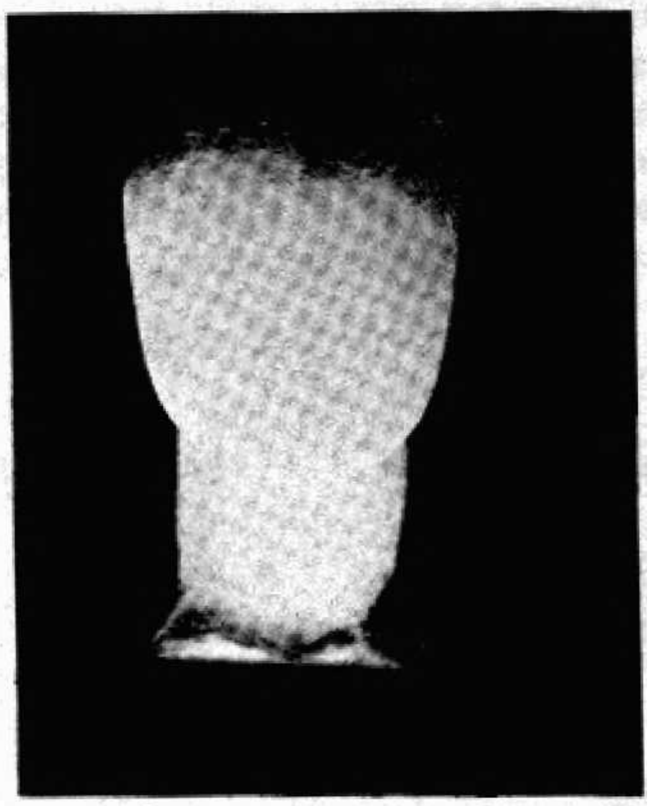


LEMBRE-SE!

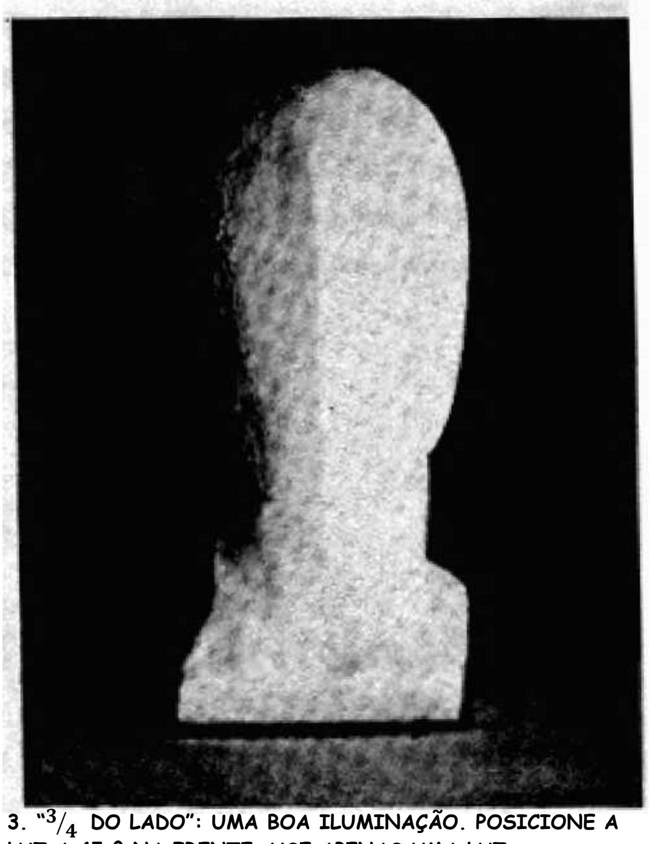
QUANDO SE TRABALHA SEM MODELO OU CÓPIA, DESENHA-SE OS PLANOS VOLTADOS **PARA** A LUZ, MEIO-TOM E SOMBRA.
QUANDO SE TRABALHA O MODELO OU A CÓPIA, DESENHA-SE OS PLANOS **A PARTIR** DA LUZ, MEIO-TOM E SOMBRA.



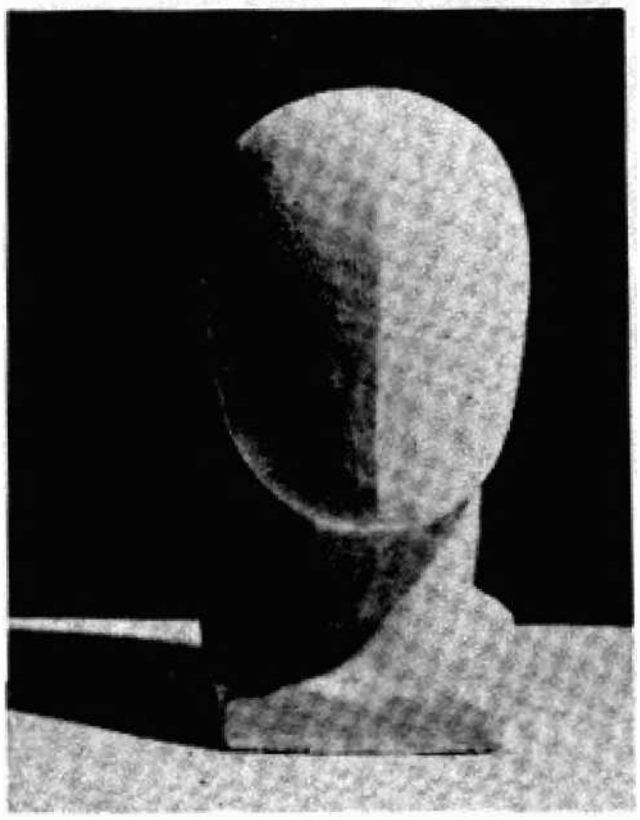
1. "ILUMINAÇÃO UNIFORME" - (VEM DIRETAMENTE DA FRENTE) ÓTIMA PARA UM *POSTER*, SIMPLICIDADE DECORATIVA.



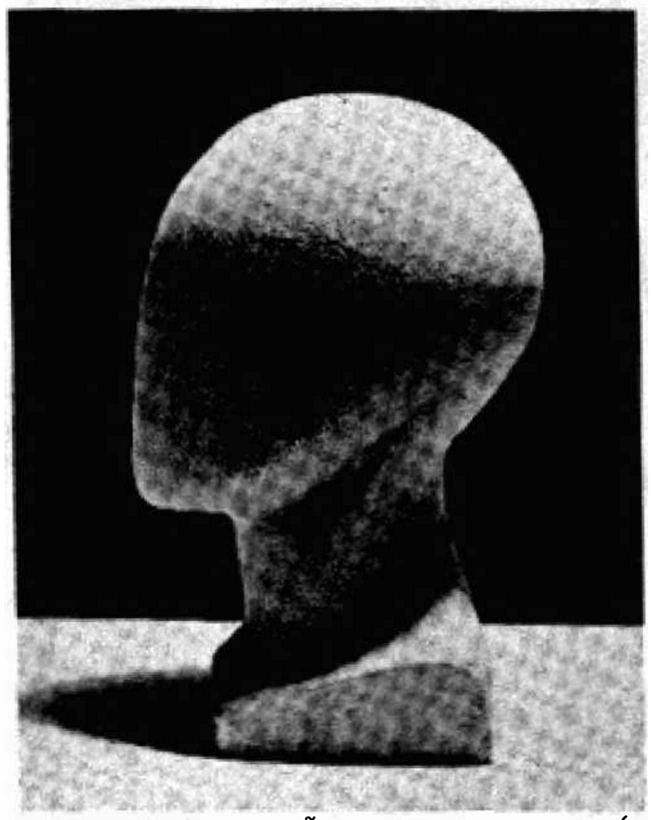
2 CENÁRIO - DRAMÁTICO, ESTRANHO, FANTASMAGÓRICO A LUZ DE UMA CRATERA (FRENTE INFERIOR)



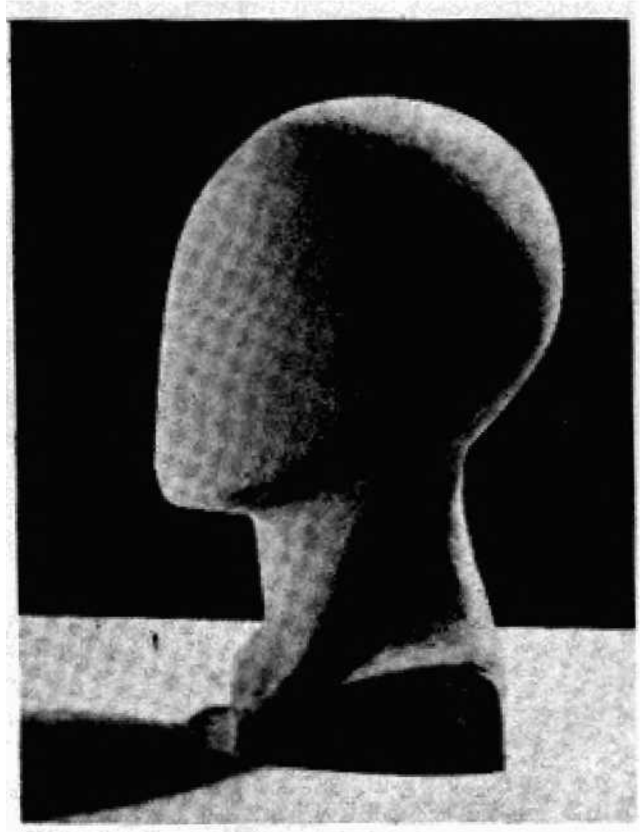
3. "$^3/_4$ DO LADO": UMA BOA ILUMINAÇÃO. POSICIONE A LUZ A 45.° NA FRENTE. USE APENAS UMA LUZ.



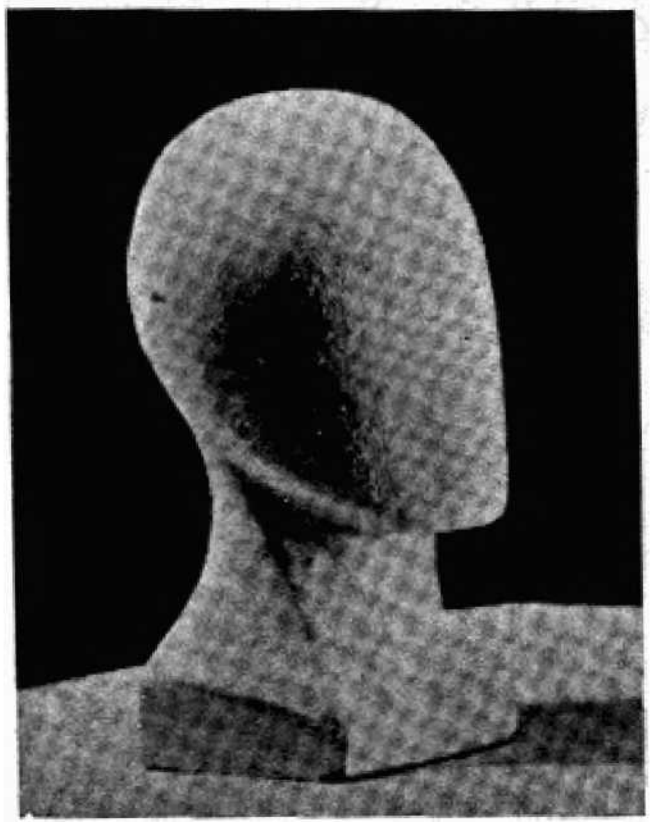
4. "$^3/_4$ LATERAL SUPERIOR" – UMA DAS MELHORES. DÁ O MÁXIMNO DE LUZ, MEIO-TOM, SOMBRA & REFLEXO.



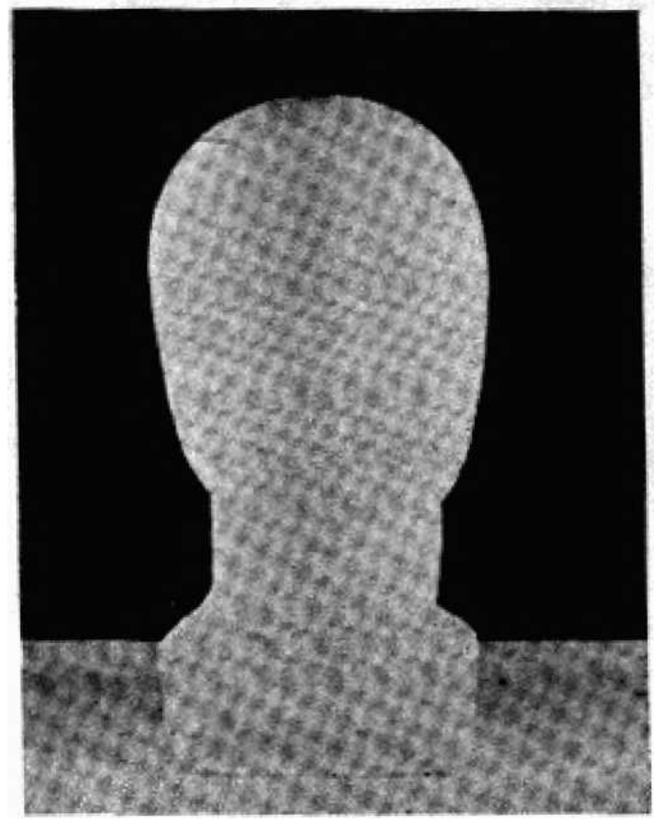
5. "TOPO" UMA ILUMINAÇÃO MUITO BONITA. ISTO DÁ UMA ÓTIMA LUMINOSIDADE ÀS SOMBRAS.



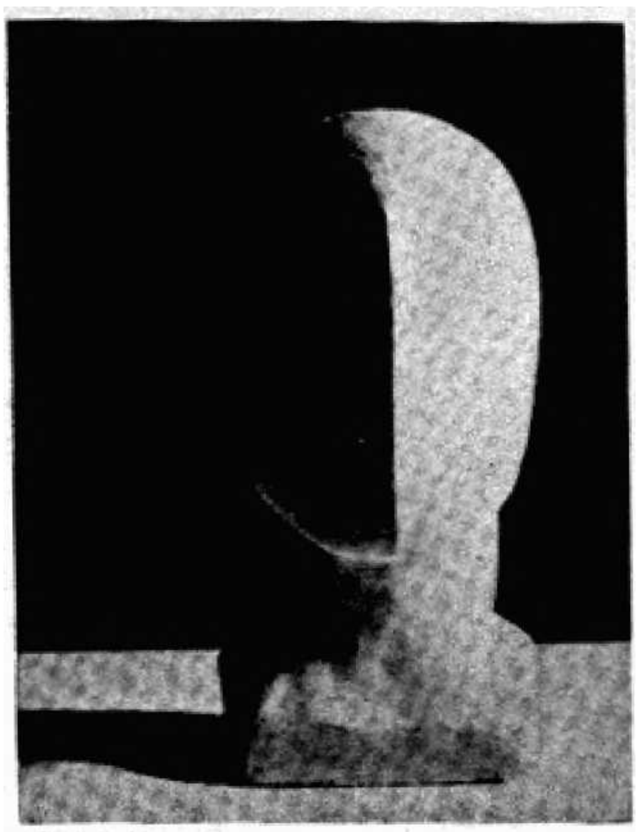
6. "TOPO ATRÁS" – COM REFLETOR, MUITO BOM, DÃO GRANDE SOLIDEZ À FORMA.



7 "CRUZADA", NÃO COSTUMA SER BOA, NUNCA TEM LUZ IAGUAL DOS DOIS LADOS. CORTA A FORMA.



8. "TUDO PLANO" – PROVA COMO O EXCESSO DE LUZ PODE ACABAR POR ELIMINAR A FORMA SÓLIDA.



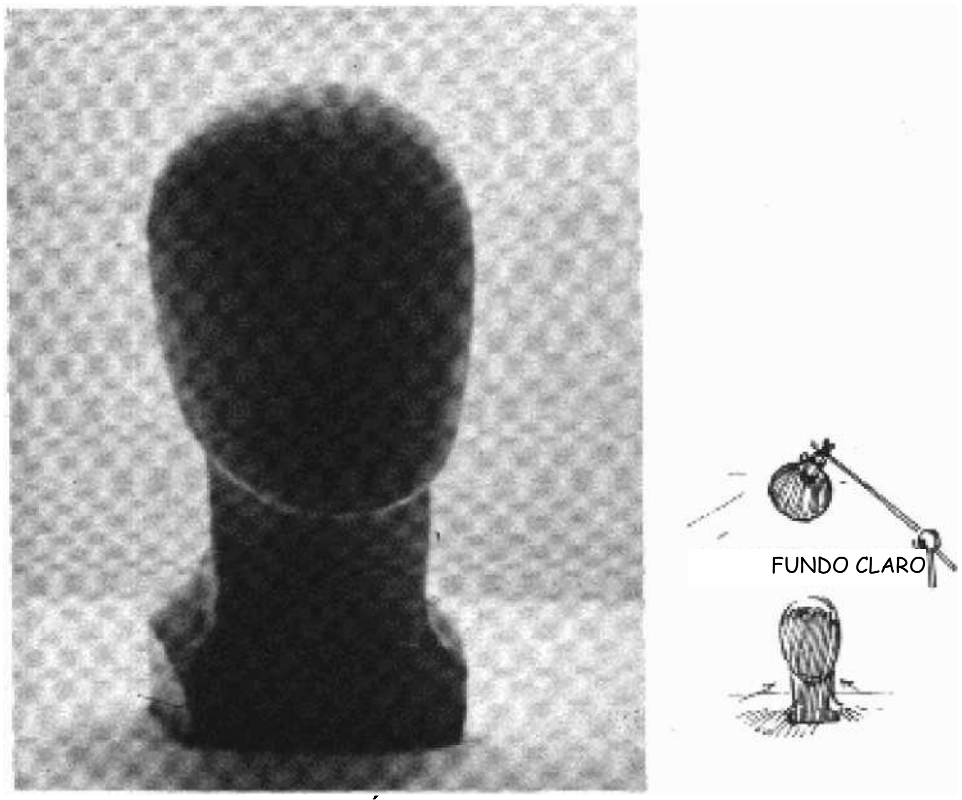
9. "$^1/_2$ E $^1/_2$" ZONAS MÁS DE LUZ E SOMBRA NUNCA DEVEM SER IGUAIS. DÊ A VANTAGEM A UMA.

A ILUMINAÇÃO

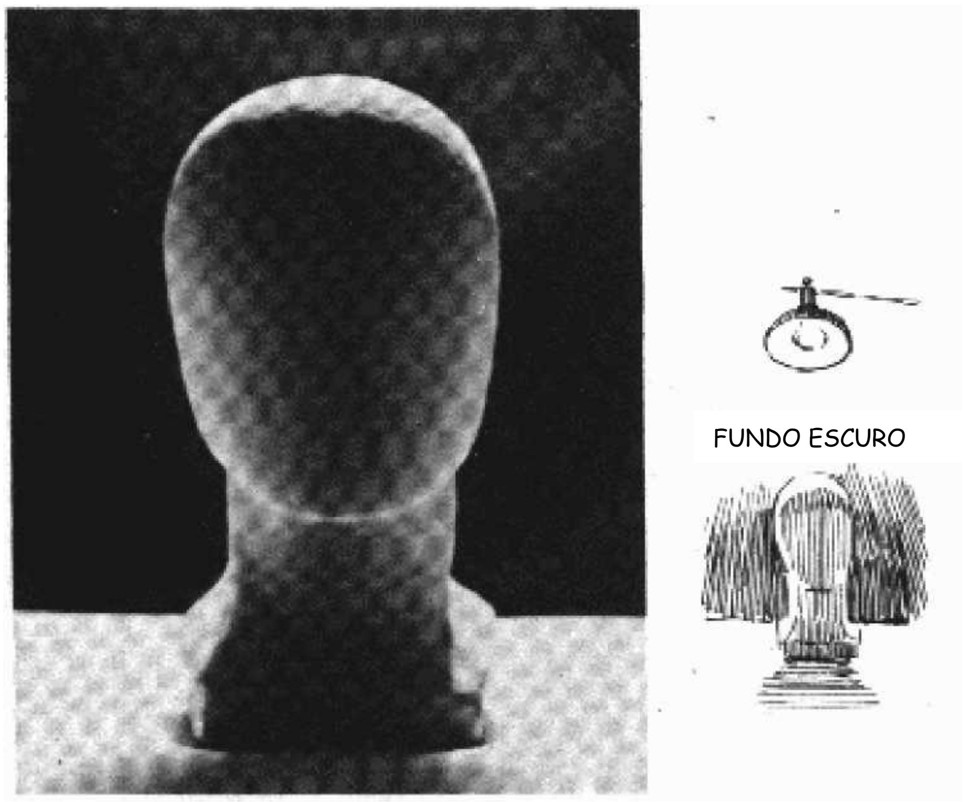
Aqui, a câmara dá-nos uma ajuda ao mostrar como a luz "real" recai sobre a forma simplificada. A forma foi arredondada para transmitir a ideia de como a gradação passa da luz para o meio-tom e depois para a sombra. A imagem número 1 é uma iluminação frontal, correspondente ao tratamento de um contorno plano e sem sombreamento. A única sombra, debaixo do queixo, surge porque a luz foi elevada um pouco para permitir que câmara seja colocada debaixo dela. Claro que a câmara e a luz não podem ser colocadas no mesmo sítio. Se isso fosse possível não, haveria qualquer sombra. Uma luz uniforme e sem forma pode ser obtida empilhando iluminação idêntica em todas as direções (Número 8).

Quando há uma única fonte de luz sobre o objeto, o lado sombreado reflete uma parte da luz de uma maneira luminosa. No entanto, as zonas da luz refletida dentro da sombra nunca chegam a competir com as zonas que estão na luz e a unidade da massa de luz em oposição à massa da sombra é mantida. Na ilustração, nada dentro da área da sombra deverá ser tão claro como o que está dentro de uma área iluminada, porque a luz refletida desta nunca é tão forte como a sua fonte de luz. Uma exceção poderá ser o uso de um espelho. Contudo, isso seria uma duplicação da fonte de luz em vez de uma reflexão (refração). A luz deslumbrante sobre a água é outro exemplo de refração.

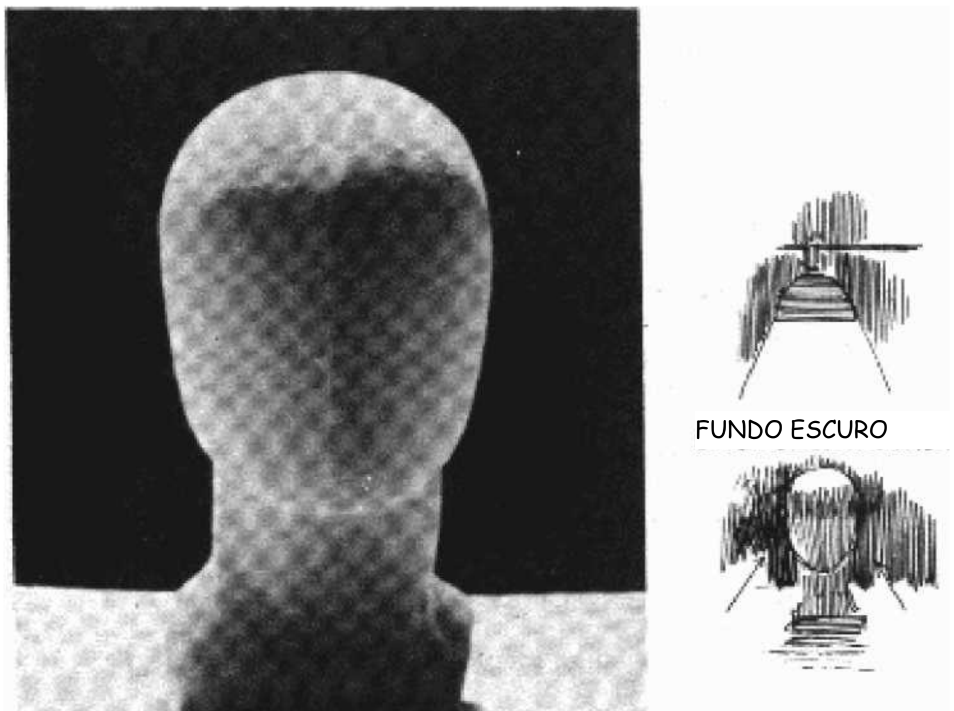
A iluminação simples, ou seja, a iluminação de uma única fonte, e a luz refletida dessa fonte é a iluminação mais perfeita que existe. Isto representa a forma nos seus contornos e volumes reais. A verdadeira modelação da forma não pode ser abordada de outra maneira, já que mudar valor normal ou verdadeiro do plano é alterar e desestabilizar a forma a forma; se o valor estiver errado, a forma também estará errada. Uma vez que o fotógrafo pode não ter pensado nisso, é melhor que seja você a tirar as suas fotografias, ou pelo menos a supervisionar a iluminação de qualquer cópia fotográfica. O fotógrafo odeia as sombras; o artista adora-as.



10. "SILHUETA" – O CONTRÁRIO DO N.º 1 BOM PARA *POSTER*, *DESIGN* & EFEITOS PLANOS.

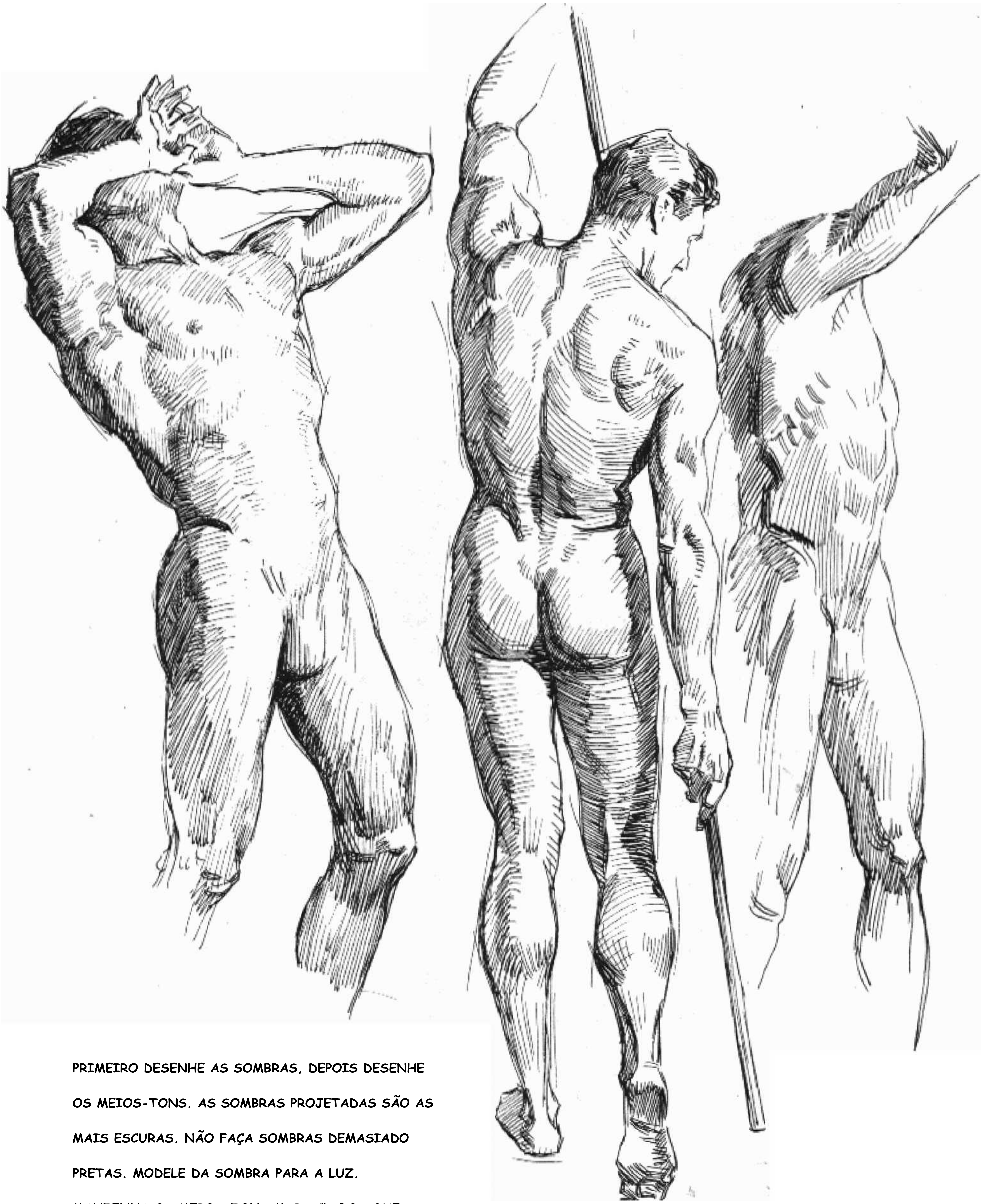


11. "ORLA" – ILUMINADA DIRETAMENTE DE TRÁS E LIGEIRAMENTE DE CIMA. MUITO



12. "CÉU". DE CIMA COM UM CHÃO CLARO PARA A REFLEXÃO. NATURAL, MUITO BOM.

A ILUMINAÇÃO SIMPLES SOBRE A FIGURA HUMANA



PRIMEIRO DESENHE AS SOMBRAS, DEPOIS DESENHE OS MEIOS-TONS. AS SOMBRAS PROJETADAS SÃO AS MAIS ESCURAS. NÃO FAÇA SOMBRAS DEMASIADO PRETAS. MODELE DA SOMBRA PARA A LUZ. MANTENHA OS MEIOS-TONS MAIS CLAROS QUE AS SOMBRAS. NÃO «SOBREMODELE» A LUZ.

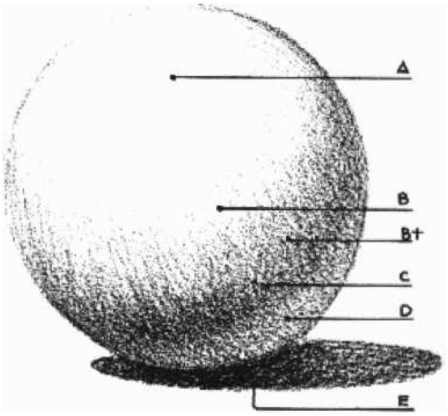
LUZ (PAPEL)

MEIO-TOM

SOMBRA

A MODELAÇÃO REAL DA FORMA ARREDONDADA

A maneira mais simples de explicar os princípios fundamentais da representação da luz e da sombra é pensar numa bola com a luz focada sobre ela, tal como o Sol ilumina a Terra. A área na bola mais perto da fonte luz é a luz intensa (A) comparável à luz do meio-dia. Se nos movimentarmos na superfície da esfera, afastando-nos da luz intensa em qualquer direção, verificamos que a luz começa a desvanecer impercetivelmente para a zona do meio-tom (B), que pode ser comparada ao crepúsculo, depois para o a última luz (B+) e finalmente para noite (C). Se não houver nada para refletir a luz, há uma escuridão total; no entanto, se a lua, um refletor da luz solar, aparecer, refletirá luz na sombra (D). Quando a luz é intercetada por um corpo, a sua silhueta recai sobre o plano adjacente de luz. A isto, a sombra mais escura, é chamada de «sombra projetada». Contudo, ainda é possível, para uma sombra projetada captar alguma luz refletida.



A. LUZ INTENSA = "MEIO-DI

B. MEIO-TOM = "CREPÚSCULO", B + ÚLTIMA LUZ

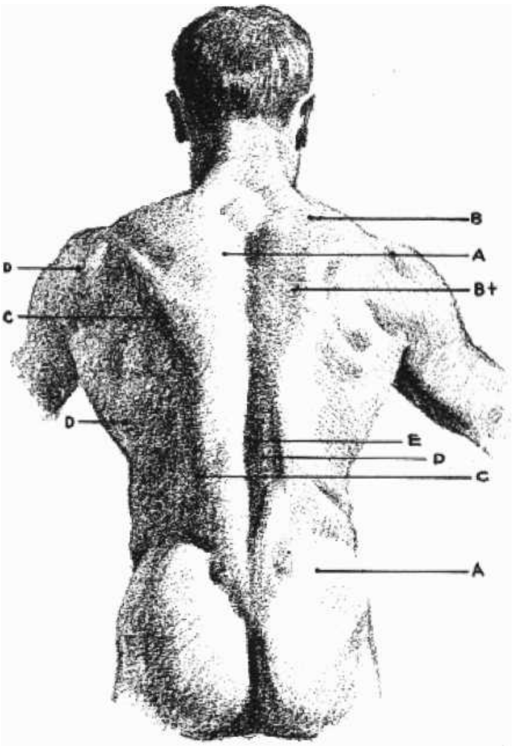
C. SOMBRA = "NOITE"

D. REFLEXO = "LUAR"

E. SOMBRA PROJETADA = "ECLIPSE"

O artista deve ser capaz de olhar para qualquer lugar específico no seu modelo e determinar a que área pertence - a luz, o meio-tom, a sombra ou a luz refletida. Têm de ser dados valores corretos para se conseguir a unidade e a organização destas quatro áreas essenciais. Caso contrário, um desenho não se manterá coeso. O tratamento da luz confere a um desenho uma coesão tão importante quanto a forma estrutural.

Há muitas coisas que pode aprender com as fotografias se as usar de forma inteligente. No entanto, lembre-se de que a amplitude da luz para a escuridão é muito maior no olho do que no pigmento. Não é impossível reproduzir toda a gama; você tem que a simplificar.



IV. A ILUSTRAÇÃO DA FIGURA AO VIVO: PROCEDIMENTOS

Antes de começar a desenhar a partir de um modelo ao vivo, certifique-se de que interiorizou tudo o que foi discutido preliminarmente até agora abordadas: Estes são:

As proporções da figura idealizada
A estrutura geral
A relação da perspetiva com o movimento e ação da figura
O manequim e a construção simplificada da forma
A construção anatómica
Os planos através dos quais construímos a luz e a sombra
O escorço
Os princípios básicos da luz e da sombra
A modelação real da forma

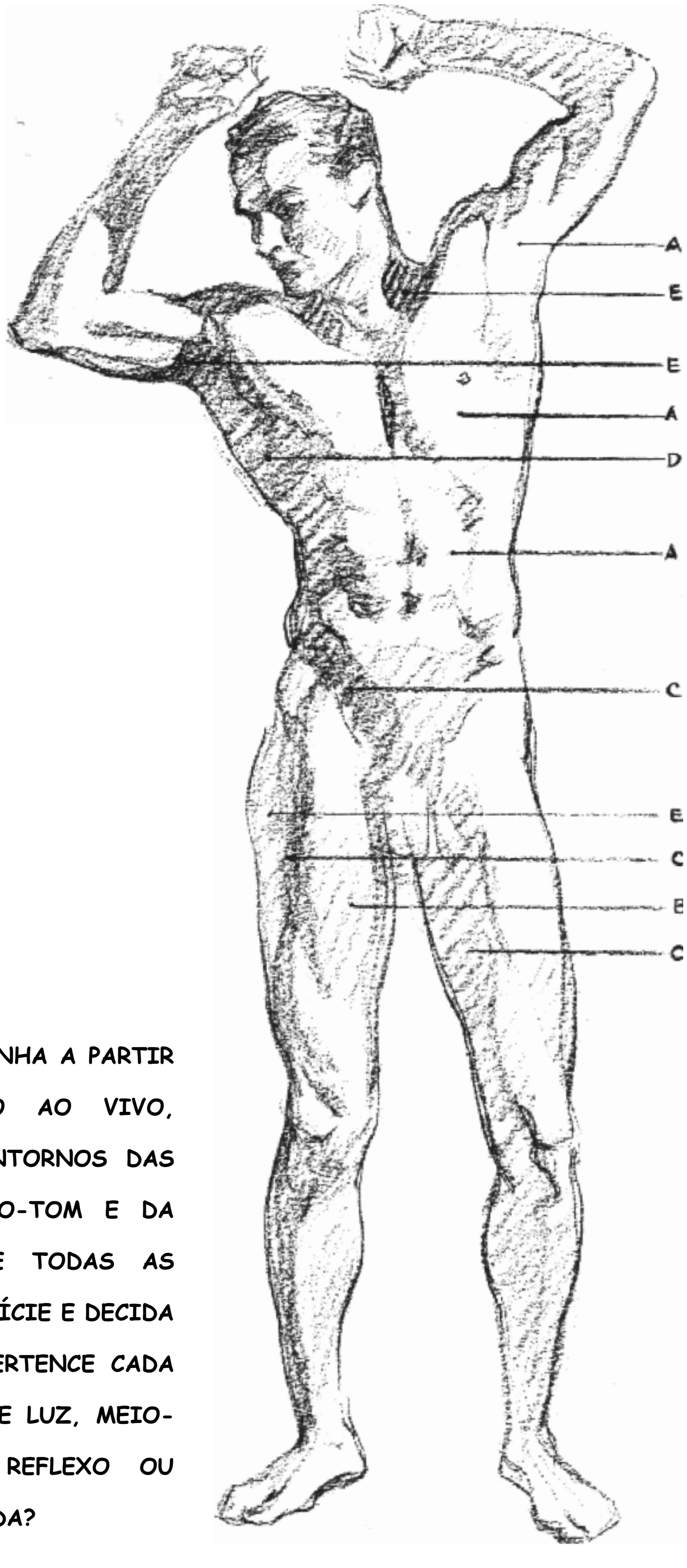
Agora quando tiver de desenhar algo que esteja disposto à sua frente, tem ainda de possuir uma competência essencial – a medição inteligente. Eu digo "inteligente" porque o seu objetivo não é apenas a mera duplicação.

Imagine que começa por desenhar um jovem robusto com os braços levantados, que quer interpretar em termos de luz, meio-tom e sombra. Colocou a sua fonte de luz baixa e à direita, para que haja um jogo de variação de luz ao longo da forma. Primeiro, procure a zona com mais luz. Esta encontra-se no peito debaixo do braço esquerdo do modelo. Agora, procure a totalidade da massa iluminada em contraste com a totalidade da massa de sombras. Esboce os contornos da figura e preencha estas massas. (Na página 88, encontrará o meio-tom adicionado e as sombras relativamente escurecidas.) Sugiro que use a ponta do lápis para os contornos e o lado da grafite para as massas de meio-tom e de sombra. Quando estiver a desenhar com uma caneta, as sombras e os meios-tons só se conseguem através das combinações de linhas. Mas tanto um pincel como um lápis adaptam-se à massa em questão. Repare também que o grão do seu papel irá acrescentar ou retirar atratividade da textura do desenho. Devido ao método de reprodução, um papel revestido e suave não poderia ser usado para os desenhos neste livro. No entanto, nos papéis suaves são possíveis cinzentos bonitos e escuros se for usada a lateral de um lápis macio. Os meios-tons e os escuros podem ser produzidos tanto a lápis como a carvão, esfregando com o dedo ou com um esfuminho de papel. O desenho da figura toda pode ser esfregado com um pano e as luzes podem ser destacadas com uma borracha maleável.

Nas páginas 86 e 87, espreite por cima do meu ombro à medida que avanço com o meu próprio método para desenhar a figura humana. Na página 88 veja um plano de abordagem a que chamo de «levantamento visual». É menos complicado do que parece, pois incluí linhas de medição visual que normalmente não são apresentadas. Trata-se de um plano para encontrar pontos de nível, pontos de prumo e ângulos estabelecidos pelo avistamento de uma continuação da linha com o intuito de encontrar ela origina. Este é o único plano que conheço que se pode confiar para obter algum grau de precisão no desenho à mão.

É mais fácil a visualização em linhas verticais e horizontais, para que os pontos importantes que estão diretamente à volta ou abaixo uns dos outros sejam rapidamente «verificados». Quando um ponto fica fora da figura, como uma mão, os ângulos dos pontos dentro da figura ajudarão a encontrá-lo. Quando tiver colocado corretamente um ponto, passe para os outros, assim o seu desenho irá finalmente coincidir com o modelo. Este princípio, também ilustrado na página 89, aplica-se a qualquer objeto que esteja à sua frente e proporciona um meio valioso para corroborar a precisão do seu desenho.

AGRUPAMENTO DAS MASSAS DE SOMBRA



QUANDO SE DESENHA A PARTIR DE UM MODELO AO VIVO, DESENHE OS CONTORNOS DAS MASSAS DE MEIO-TOM E DA SOMBRA. ESTUDE TODAS AS ZONAS DA SUPERFÍCIE E DECIDA A QUE CLASSE PERTENCE CADA ZONA. É ZONA DE LUZ, MEIO-TOM, SOMBRA, REFLEXO OU SOMBRA PROJETADA?

A LUZ

B MEIO-TOM

B+ MEIO-TOM ESCURO

C SOMBRA

D REFLEXO

E SOMBRA PROJETADA

A PRIMEIRA FASE

ÚLTIMA FASE: OS PRINCIPAIS VALORES DECLARADOS

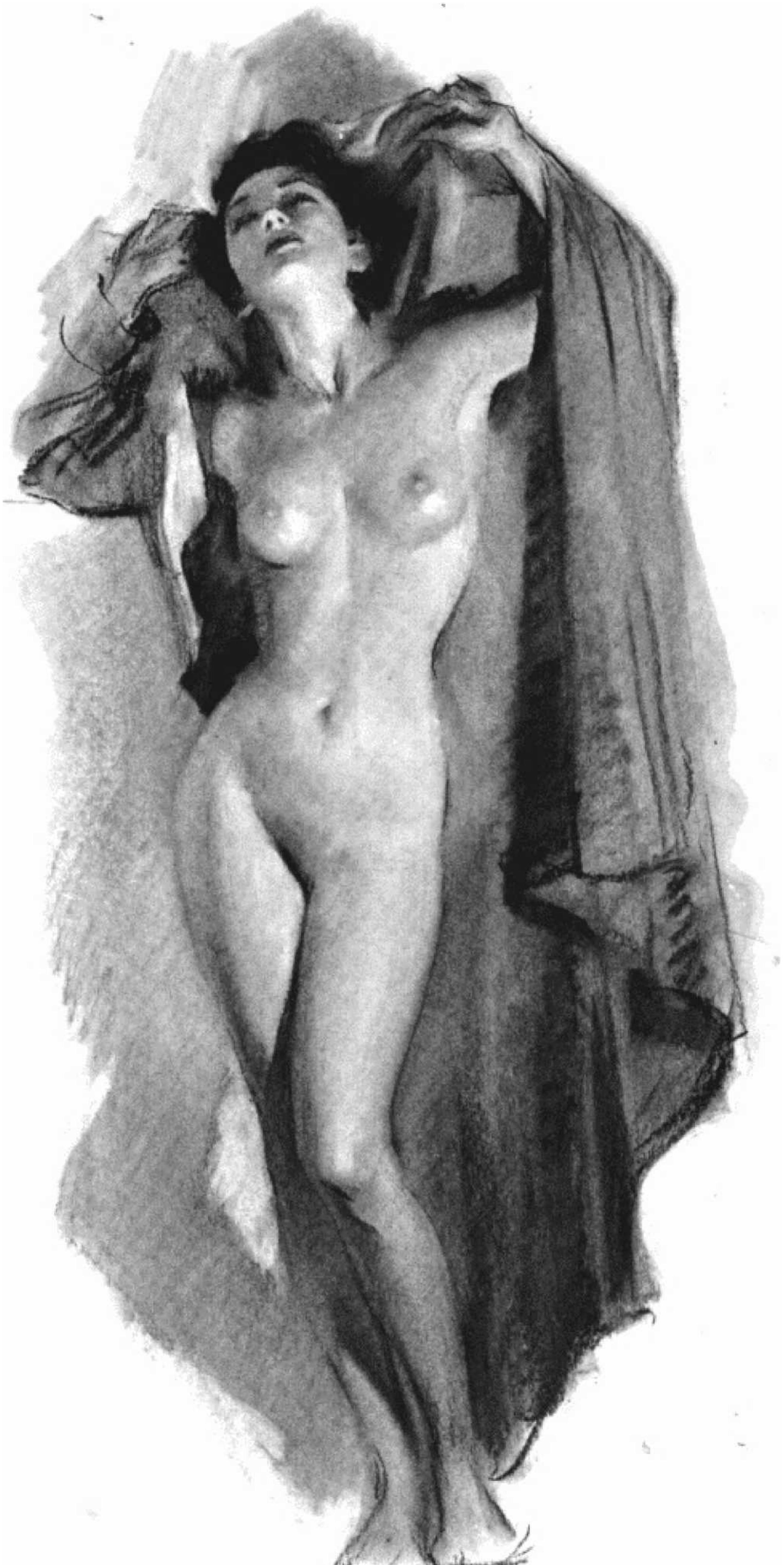
ÚLTIMA FASE

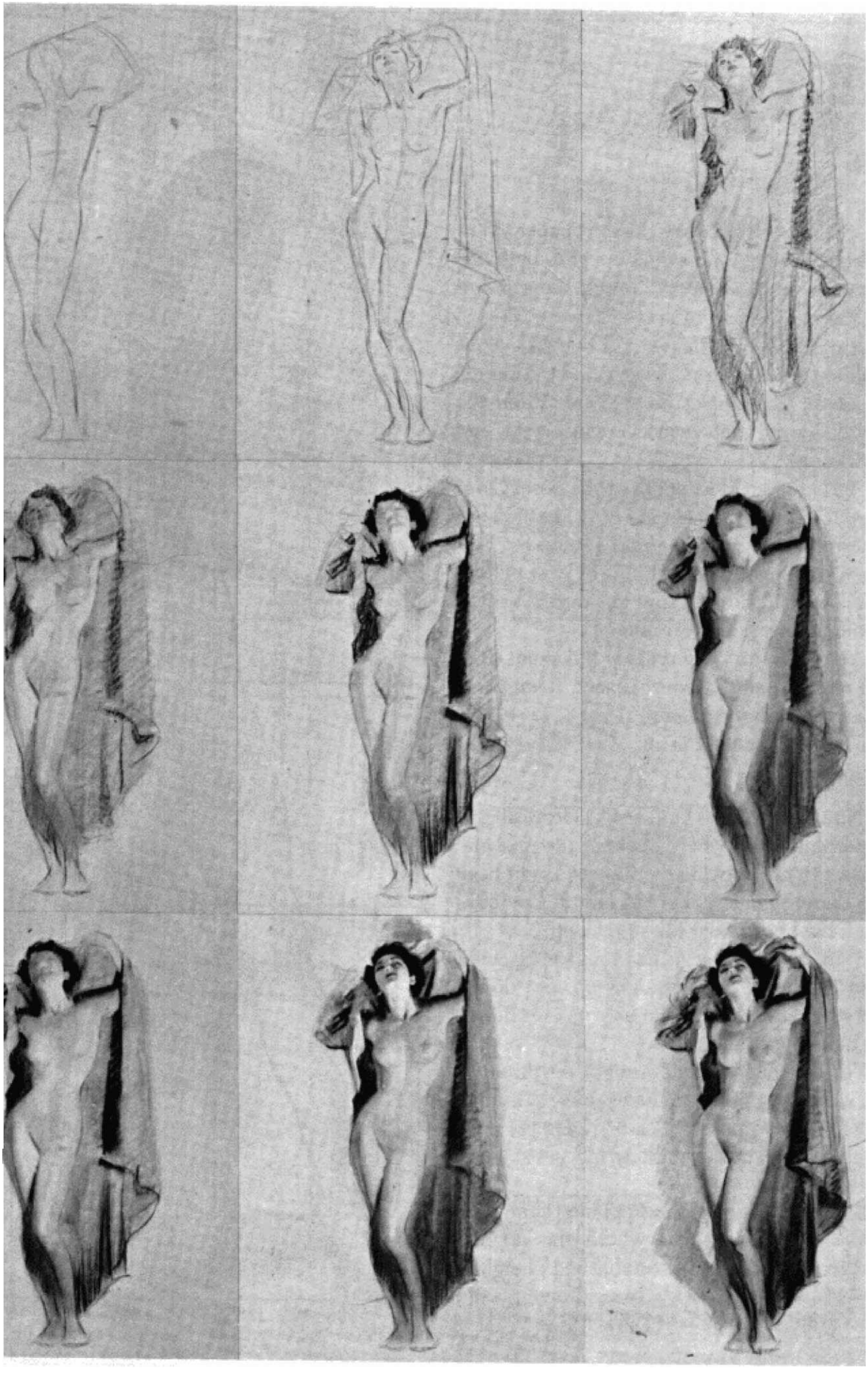
OS VALORES PODEM SER CALCULADOS. UM DESENHO PODE SER INTERROMPIDO ANTES DE ESTAR CONCLUÍDO. POR VEZES, A SUGESTÃO NUM DESENHO É MUITO MAIS CATIVANTE.

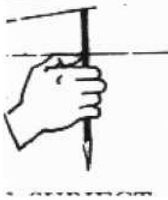
USE O LADO DO LÁPIS PARA DESENHAR TONS OU VALORES E A PONTA AFIADA PARA FAZER OS CONTORNOS.

A COMUNICAÇÃO RÁPIDA DE VALORES

AS SOMBRAS COMUNICADAS DE FORMA SIMPLES SÃO ESSENCIAIS PARA O ESBOÇO RÁPIDO.

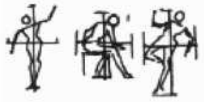




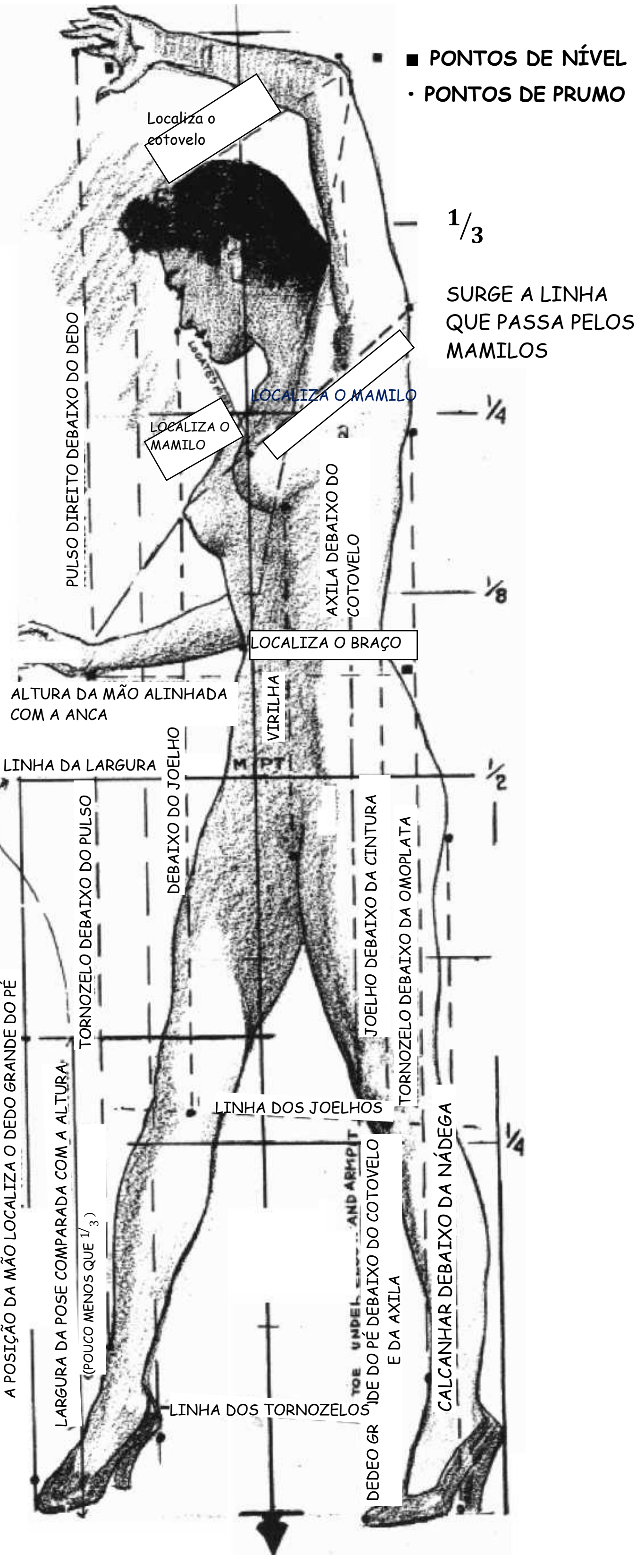


MEÇA A SEGURAR O LÁPIS SEMPRE À DISTÂNCIA DE UM BRAÇO

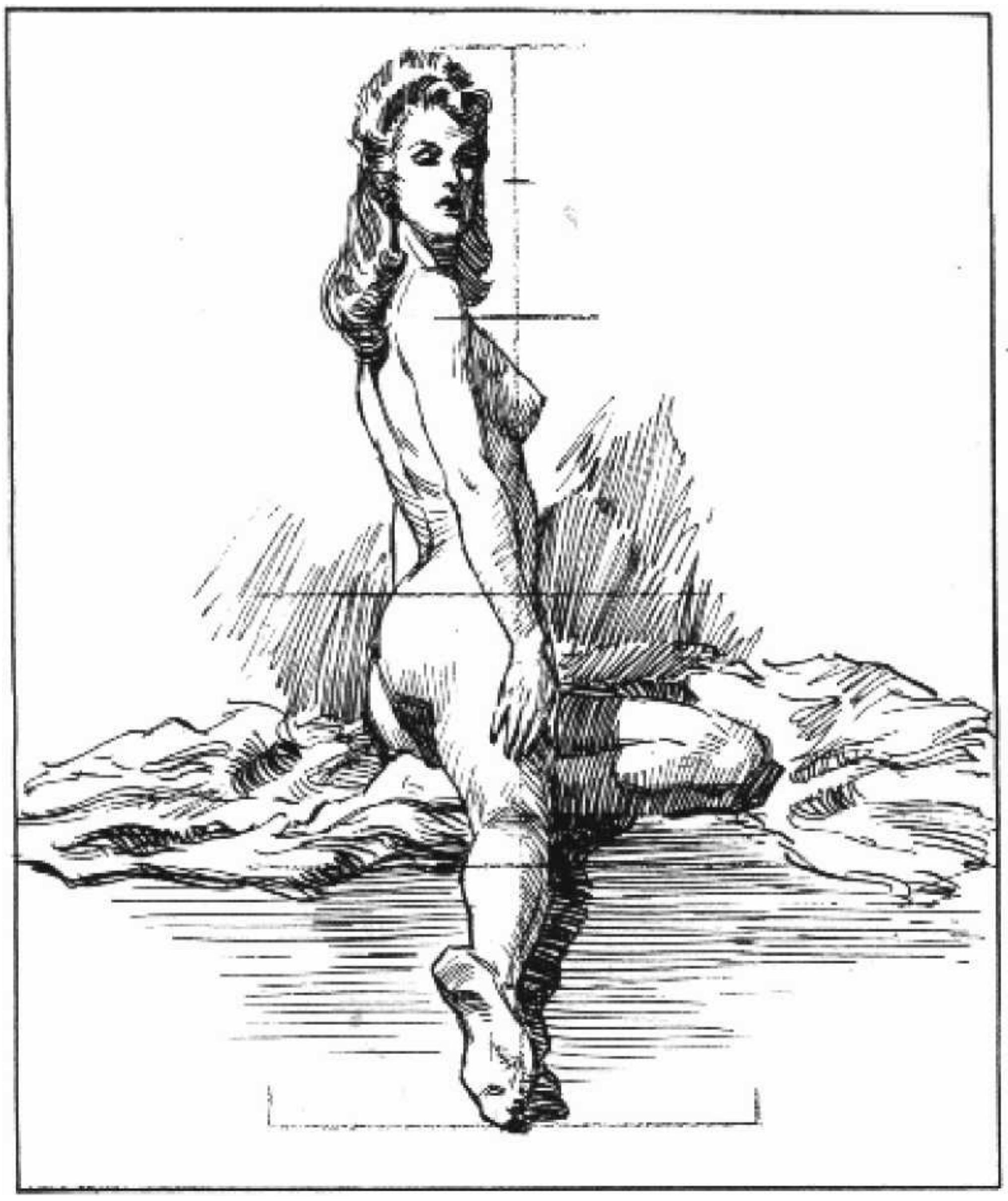
1. Estabeleça dois pontos no papel para delimitar a altura desejada para a pose (topo e base) Desenhe uma perpendicular entre esses dois pontos como a linha média do modelo.
2. Localize o ponto central da linha ($^1/_2$). Segure o lápis à distância de um braço, encontre o ponto central do modelo que está à sua frente. A partir do ponto central divida em quartos e marque os pontos (para cima e para baixo).
3. Pegue na maior largura da pose. Compare-a à altura. No meu desenho isso estará acima da rótula direita (cerca de $^1/_2$) Divida a largura igualmente em cada lado do seu ponto central para cima e para baixo. Agora localize o ponto central transversal no seu modelo.
4. As suas duas linhas vão cruzar-se neste ponto. É o ponto central do seu modelo. Lembre-se deste ponto no modelo.

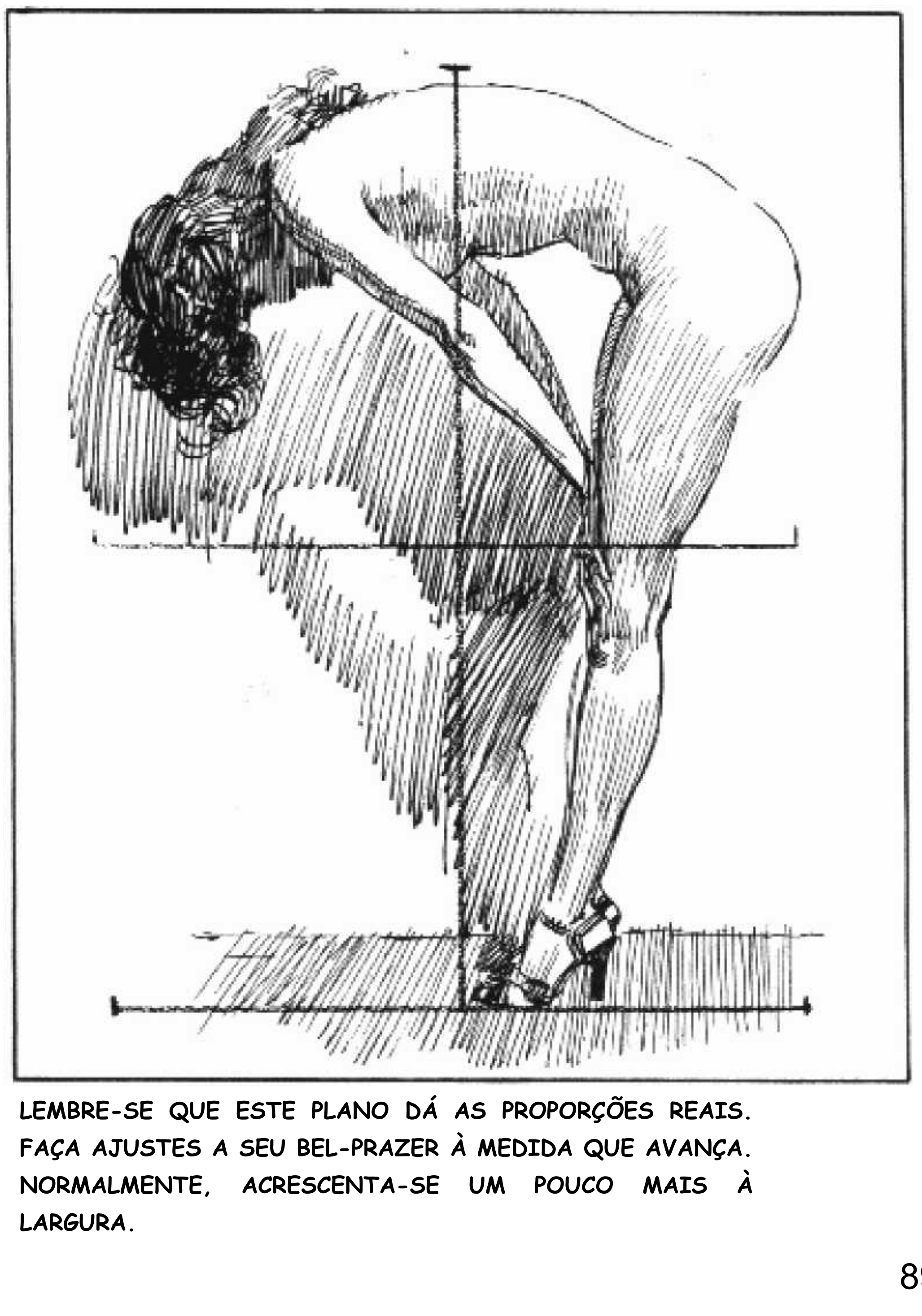


Trabalha a partir dele em todas as direções.
5. Agora, com a linha de prumo, ou a olho, localize todos os pontos importantes que caem uns em cima dos outros. (No meu desenho o calcanhar direito da modelo está debaixo do seu cabelo na testa, o joelho debaixo do mamilo, etc.)
6. Comece a modelar em blocos a cabeça e o tronco, a partir da cabeça, alinhe visualmente em linha reta para cima, para baixo e para os lados, ao longo da figura toda.
7. Para os ângulos, alinhe em linha reta e determine um ponto na linha abaixo do ponto conhecido. (Ver linhas do peito e mamilos. O ponto conhecido é o nariz. Este localiza o mamilo direito.)
8. Se verificar frequentemente os pontos opostos, os pontos abaixo e onde os ângulos surgem, depois de ter definido a altura, a largura e os pontos de divisão, o seu desenho será preciso e você saberá que o é!



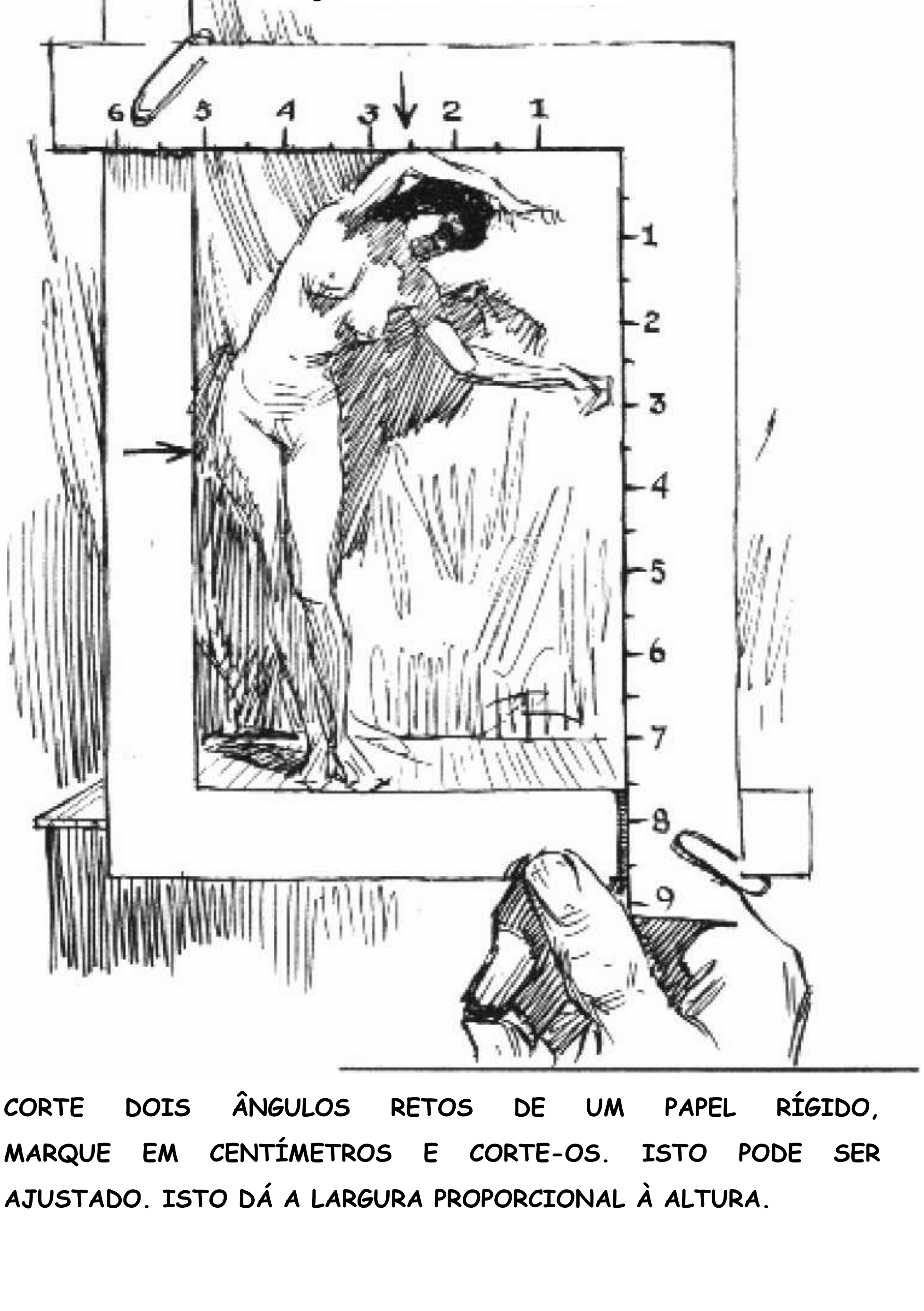
LINHA DE PRUMO



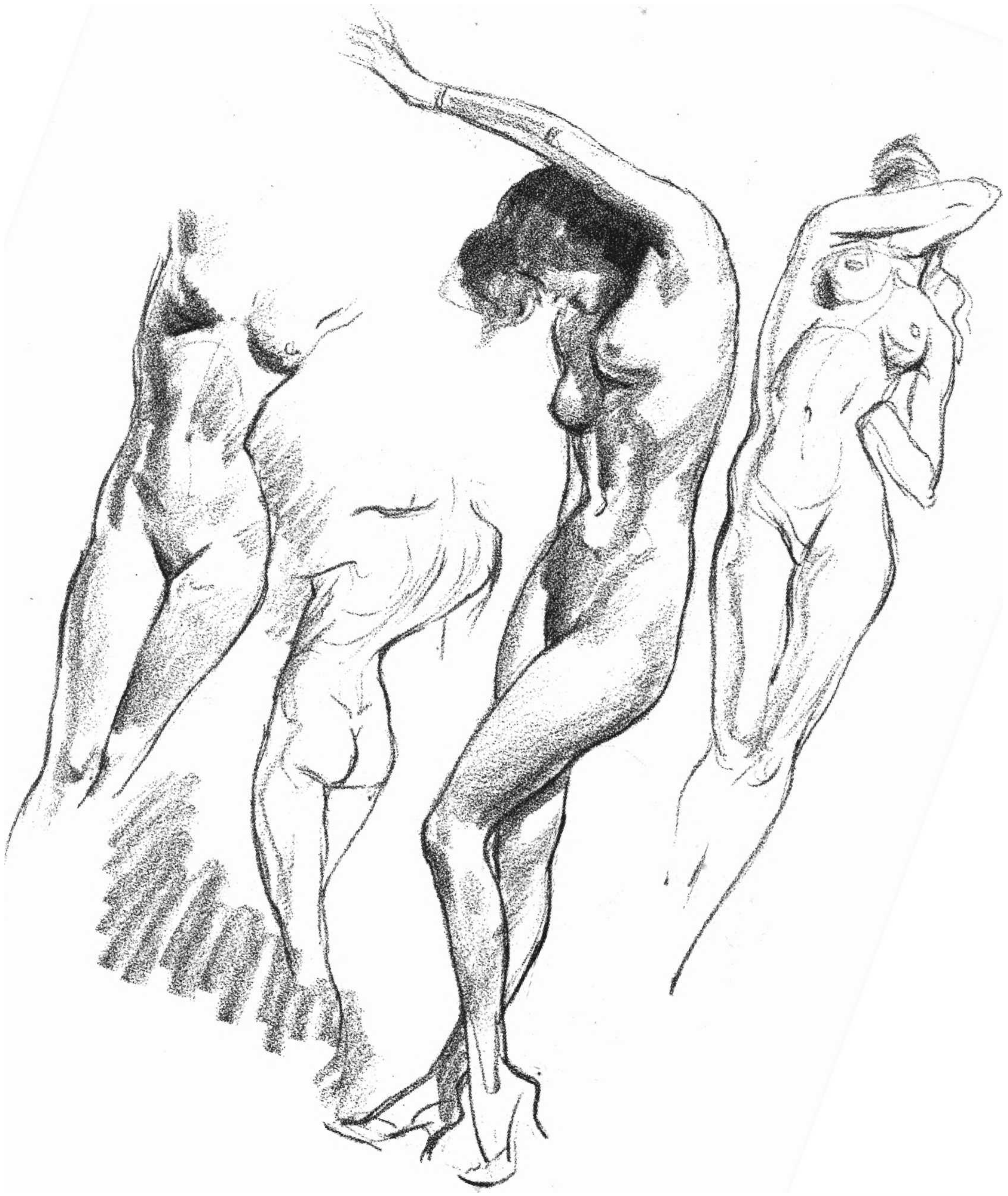


LEMBRE-SE QUE ESTE PLANO DÁ AS PROPORÇÕES REAIS. FAÇA AJUSTES A SEU BEL-PRAZER À MEDIDA QUE AVANÇA. NORMALMENTE, ACRESCENTA-SE UM POUCO MAIS À LARGURA.

FAÇA UM VISOR



CORTE DOIS ÂNGULOS RETOS DE UM PAPEL RÍGIDO, MARQUE EM CENTÍMETROS E CORTE-OS. ISTO PODE SER AJUSTADO. ISTO DÁ A LARGURA PROPORCIONAL À ALTURA.



V. A FIGURA EM PÉ

Grande parte do material essencial para a ilustração profissional da figura humana foi descrito nos capítulos anteriores. Agora já aprendeu uma "forma de expressão", mas o seu uso desse conhecimento está apenas a começar. Daqui em diante, tem de aprender a expressar-se individualmente, mostrando o seu gosto pessoal na seleção de modelos, a escolha da pose, o sentido dramático e interpretação, a caracterização e representação técnica.

O conhecimento e factos quotidianos tornam-se assim na base para o que é frequentemente referido como inspiração ou qualidade espiritual, temas que são pouco discutidos nos livros de arte. A verdade é que não existem regras rígidas e absolutas. O melhor conselho é estar atento à faísca individual e concentrá-la numa chama quando a encontrar. Da minha parte, verifiquei que a maioria dos alunos têm iniciativa, estão abertos a sugestões e são perfeitamente capazes de se inspirarem para se expressarem habilmente. Acredito que, quando as qualidades necessárias para um desenho aceitável são apontadas, poderá ajudá-lo tremendamente a preencher a lacuna entre o desenho amador e o profissional.

São necessárias duas abordagens amplas: primeiro é a conceção ou «o que você tem a dizer?»; a segunda é a interpretação, ou "Como pode dizer isso?". Ambas exigem sentimento e expressão individual. Ambas exigem iniciativa, conhecimento e criatividade.

Comecemos por dar o primeiro passo. Antes de pegar no lápis, tirar uma fotografia ou contratar um modelo, é preciso perceber qual é o seu problema e qual o seu objetivo. Tem de procurar uma ideia e interpretá-la. Se o trabalho em questão precisa que um desenho seja concebido para vender algo, faça a si mesmo as seguintes perguntas: A quem deve este desenho apelar? Será direcionado para um tipo de comprador específico ou geral? Os compradores são homens ou mulheres? Há uma maneira dramática de expressar o tema? A melhor maneira de exprimir a ideia será através de uma cabeça ou de uma figura completa? A composição deverá ser composta por várias figuras? Um cenário e um local ajudarão a transmitir a mensagem ou pode ser transmitida melhor sem estes? Onde e como será reproduzido - jornal, revista, cartaz? Tem de ter em conta qual o meio publicitário a ser usado. Por exemplo, um cartaz publicitário vai exigir um fundo simples e plano e o uso de cabeças grandes, visto que a mensagem tem de ser logo captada de relance. Os desenhos nos jornais têm de ser planeados para serem reproduzidos em papel barato - em linha ou tratamento simples sem a subtileza do meio-tom. Para a revista, onde o leitor tem mais tempo, pode usar a figura completa e até um fundo, se necessário. Contudo, a tendência é para simplificar e eliminar nos desenhos tudo o que não for de grande importância.

Com o segundo passo, avança para a interpretação prática da ideia. Elimine o que sabe que é inexequível. Por exemplo, não aborde o tema de um cartaz publicitário com várias figuras completas, pois as suas expressões não serão percebidas à distância. Supondo que escolheu acertadamente cabeças grandes, quais são os tipos que quer? Quais são as expressões? Quais as poses? Não será melhor se pegar numa câmara e captar uma expressão que não pode ser mantida durante uma hora? Pode também pode colocar aqui uma mãe e ficar com espaço para o *lettering*. Ela não ficaria melhor acolá? O que vai escolher como fundo? Qual será o estilo e a cor do vestido dela? Nesta fase, começa a testar com miniaturas num bloco de papel vegetal e as impressões que estas lhe transmitem até poder dizer: «É isso». Depois com todo o vigor que há dentro de si, segue em frente para provar que «é isso».

Não há nenhum livro no mundo que faça o trabalho por si. Não há nenhum diretor artístico que possa fazer o seu trabalho, mesmo que este chegue ao ponto de delinear o conceito geral, o espaço e o posicionamento. Mesmo assim, o diretor artístico ainda está a pedir a sua interpretação. Contudo volto a sublinhar, não há nenhuma cópia que possa colocar à sua frente que irá responder plenamente às suas necessidades. O trabalho de outra pessoa foi feito para o seu objetivo específico e para outro problema. A principal diferença entre o amador e o profissional é que este último segue corajosamente o seu próprio caminho, enquanto o primeiro tenta arranjar uma maneira de se expressar.

É possível uma variedade infinita nas poses. As pessoas, levantam-se, ajoelham-se ou agacham-se, sentam ou deitam-se; mas há mil maneiras de fazer essas coisas. Por exemplo, é surpreendente observar quantas maneiras de ficar em pé há.

Planeie cuidadosamente a figura em pé, sem esquecer que estar em pé, embora, ainda seja uma pose estática, você pode sugerir que a figura em pé é capaz de movimento. Só quando representar um momento tenso que exija rigidez na figura é que interrompe o movimento latente. Para aliviar a sensação estática, coloque o peso numa perna, vire o tronco, incline e vire a cabeça ou permita que a figura se apoie ou seja apoiada por algo. Uma regra bastante boa é nunca ter o rosto e os olhos a olhar diretamente para frente e posicionados retamente sobre os ombros, a menos que esteja a tentar sugerir uma atitude definida de "sinceridade", para sugerir desafio, impudência ou um choque de personalidades. Esta atitude lembra demasiado as antigas fotografias em que a cabeça do avô era segurada por um fixador durante o processo de obtenção da sua feição.

Certifique-se de que a cabeça ou os ombros estejam virados ou inclinados, ou ambos. Com a figura em pé, tudo está relaxado, equilibrado e o peso distribuído. Qualquer tipo de gesto é um alívio para as mãos que pendem imóveis nos lados. Uma

rapariga envergonhada tem a sensação de nunca saber o que fazer com as mãos. Também o artista sem imaginação, não sabe o que fazer com as mãos das suas figuras. Contudo, a rapariga pode pôr as mãos na cintura, mexer nos seus adornos, arrumar o cabelo, tirar a sua caixa de maquilhagem, aplicar batom, fumar um cigarro. As mãos podem ser muito expressivas.

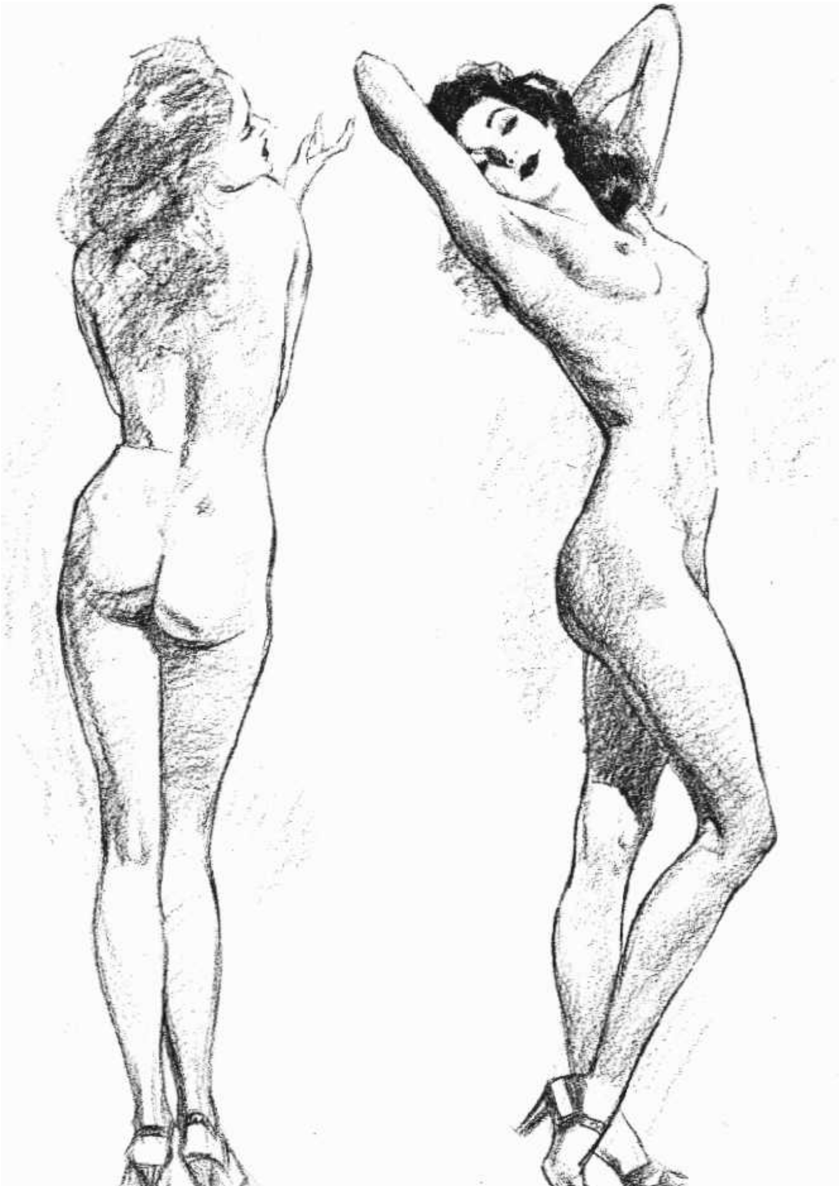
Se for mostrar pernas, deixe-as interessantes até mesmo na pose em pé. Deixe cair um joelho. Levante um calcanhar. Faça qualquer coisa menos deixá-los colados ao chão lado a lado. Contorça o corpo, deixe cair uma anca, coloque os cotovelos em níveis diferentes, junte as mãos, leve uma mão à cara, faça de tudo para que o seu desenho não pareça um boneco de madeira. Desenhe muitas «piadinhas» até achar uma que seja interessante. Faça todas as figuras que estão em pé fazerem algo para além de estarem paradas. Há tantos gestos naturais possíveis para combinar com a narrativa, para exprimir uma ideia ou emoção, que não deve ser difícil ser original.

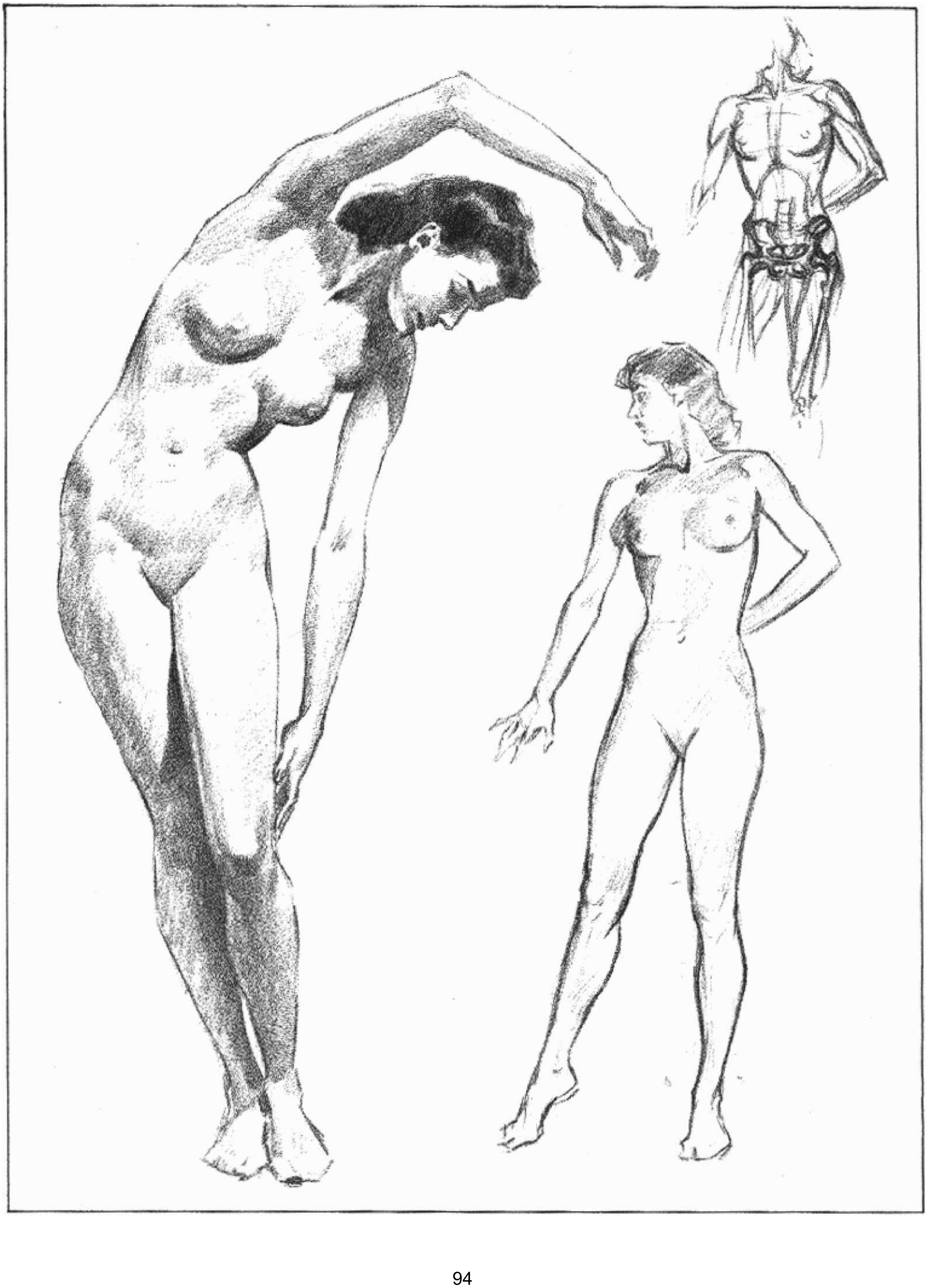
Por norma, quando ilustro uma história, costumo ler grandes partes do texto aos modelos. Eu tento levá-los a encenar situações da forma mais natural possível. Ao mesmo tempo, tento pensar como eu agiria perante as circunstâncias da história. Há, claro, o perigo do exagero ou de usar gestos que vão além do natural e do lógico, que é quase tão mau como ficar inerte.

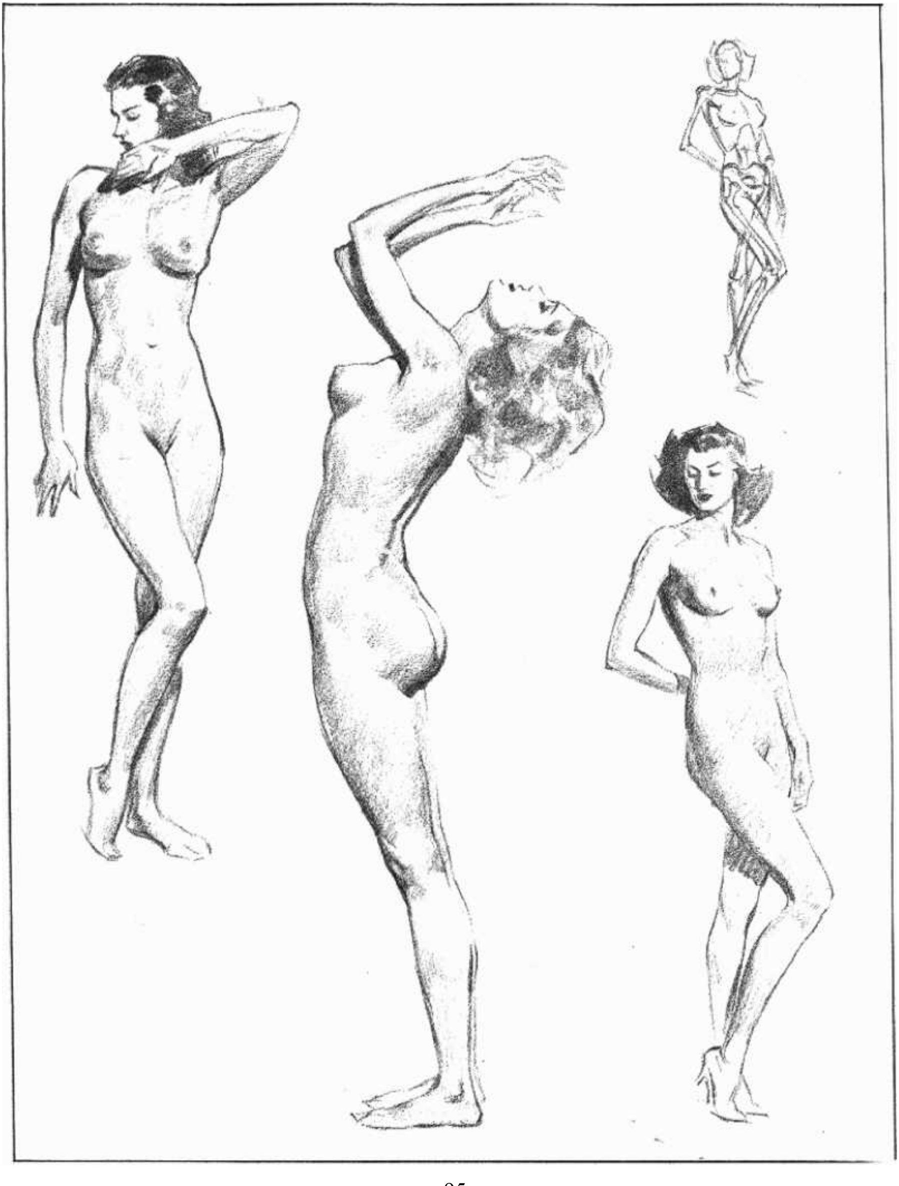
Experimente com a iluminação no modelo para exprimir melhor o que tem em mente. Dê importância a uma parte da figura, colocando a luz mais forte e concentrada nela. Por vezes, partes da figura podem ficar perdidas na sombra de forma vantajosa. Por vezes, uma silhueta pode ser mais forte e apelativa que um modelo muito bem iluminado.

A gama completa de expressões está ao seu dispor para escolher. Tente não criar alguns hábitos que itera repetidamente. Tente tornar cada trabalho tão original na conceção e execução quanto possível.

O PESO APOIADO NUM PÉ







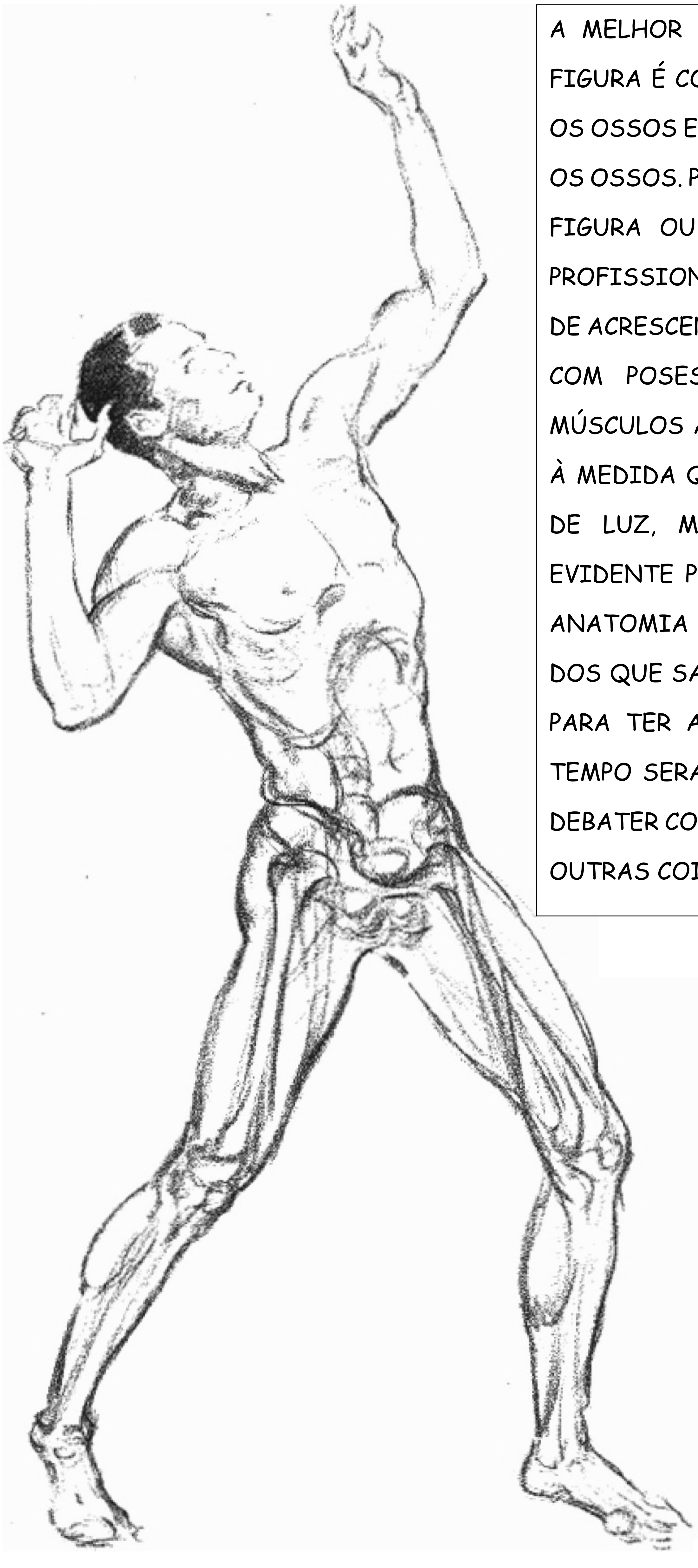
A SOMBRA DEFINE A FORMA

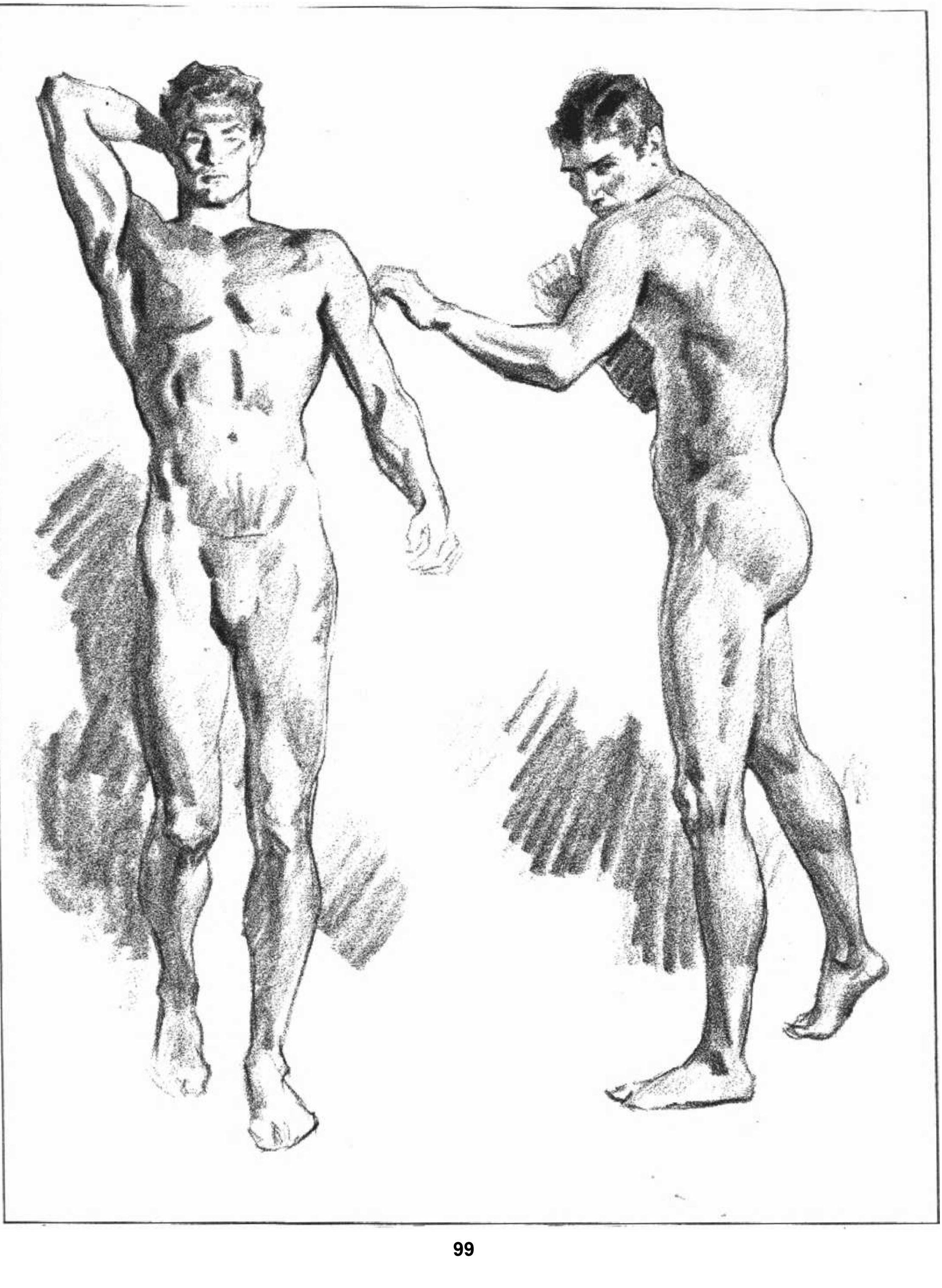
PREENCHA AS FORMAS COM OS TONS CERTO E A FORMA DEFINE-SE.

DESENHE AS FORMAS DAS ZONAS DE LUZ, MEIO-TOM E SOMBRA COM O MESMO CUIDADO QUE O CONTORNO.

USE O MESMO
MÉTODO ATÉ NOS
RASCUNHOS
RÁPIDOS.

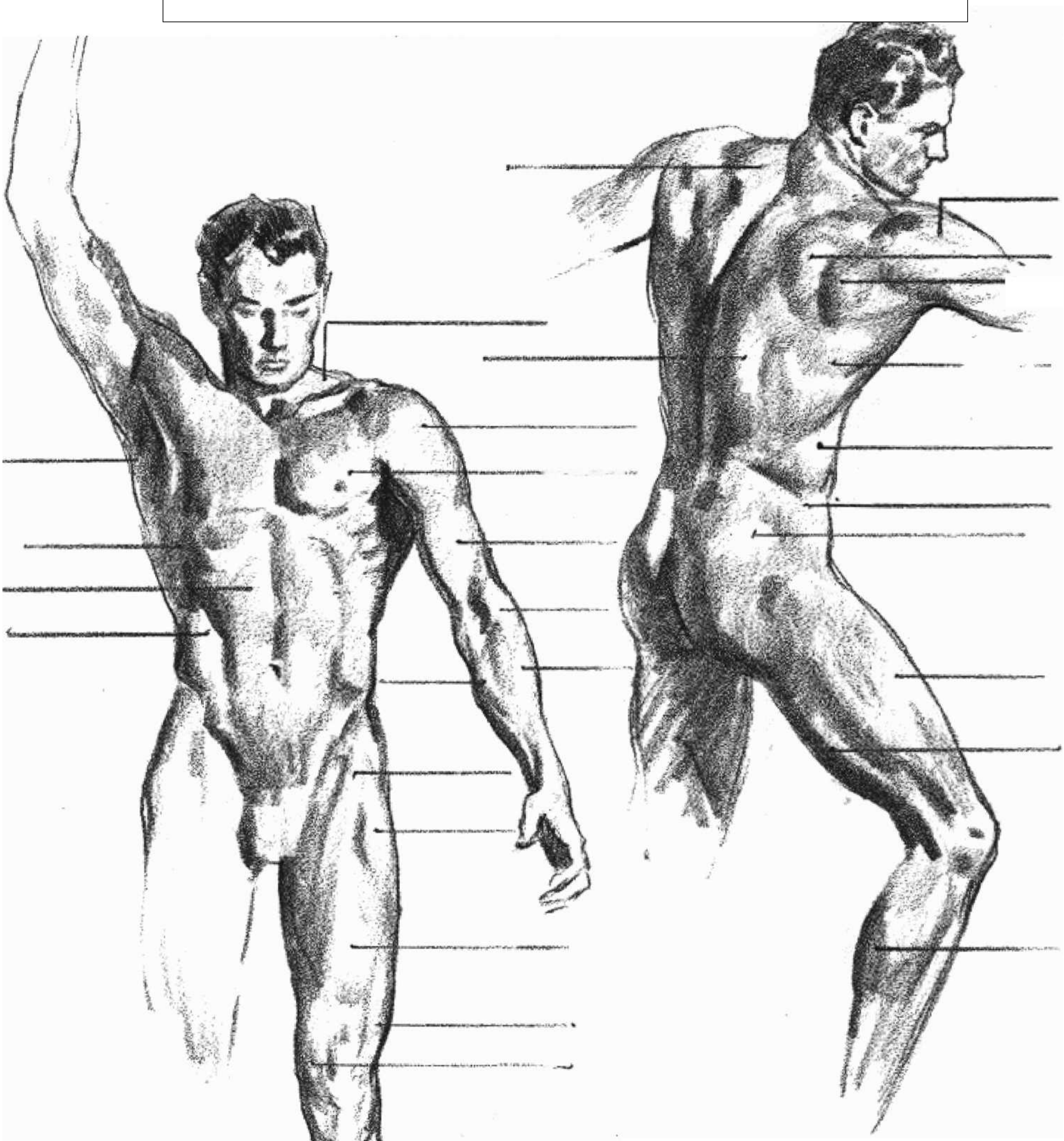
A MELHOR MANEIRA DE APRENDER A DESENHAR A FIGURA É COMEÇAR PELO ESQUELETO, CONSTRUINDO OS OSSOS E DEPOIS OS MÚSCULOS PRINCIPAIS SOBRE OS OSSOS. PODE COMEÇAR COM A CÓPIA DE QUALQUER FIGURA OU COM UM MODELO, MUITOS ARTISTAS PROFISSIONAIS CONSTROEM A SUA FIGURA ANTES DE ACRESCENTAREM A ROUPA. NO INÍCIO, TENTE ISTO COM POSES MUITO SIMPLES. OS OSSOS E OS MÚSCULOS ACABARÃO POR SE TORNAR INSTINTIVOS À MEDIDA QUE DESENHA. IRÁ VÊ-LOS COMO PLANOS DE LUZ, MEIO-TOM E SOMBRA. PERCEBA QUE É EVIDENTE PARA QUALQUER ARTISTA QUE SAIBA DE ANATOMIA QUANDO O OUTRO NÃO SABE. SEJA UM DOS QUE SABE. A LUTA JÁ É DIFÍCIL QUANTO BASTE PARA TER A DESVANTAGEM DE NÃO SABER. O SEU TEMPO SERÁ DEMASIADO PRECIOSO PARA TER DE SE DEBATER COM A CONSTRUÇÃO DISSO E COM TODAS AS OUTRAS COISAS.





TESTE DE ANATOMIA

CONHECE OS SEUS MÚSCULOS?
VAMOS DESCOBRIR PARA TER A CERTEZA.



ESCREVA OS NOMES DOS MÚSCULOS, DEPOIS CONSULTE A SECÇÃO DE ANATOMIA E VEJA SE ACERTOU. SE NÃO CONSEGUIR, ENTÃO PRECISA DE ESTUDAR MAIS. VOLTE A REPETIR E DESTA VEZ NÃO FALHE. NUNCA SE IRÁ ARREPENDER!

UM PROBLEMA TÍPICO

Um problema típico resolvido com um diretor artístico de publicidade.

O diretor artístico diz-lhe:

- Por favor, esboce apenas algumas figurinhas a fazer pose para mostrar à Blank knitting Company como sugestão para o nosso próximo anúncio." Indique um fato de banho. Os pormenores do fato de banho serão dados mais tarde. Use uma pose em pé. A figura será cortada contra um fundo branco e o anúncio deve ocupar meia página de cima a baixo na publicação chamada Satevepost.

Quando tiver uma série de rascunhos, mostre os que mais gosta ao diretor artístico, que os levará para o cliente. Depois disso, o diretor artístico diz-lhe:

- O sr. X gosta destes. Por favor, desenhe-os em tamanho real para a revista. O tamanho da página é de 23 x 13/16 centímetros. Você irá ficar com a metade esquerda da página de cima a baixo. Pode ser a lápis. Use luz e sombra na figura.

O sr. X aprovou um dos seus esboços a lápis e o diretor artístico diz:

- Arranje o seu modelo e tire algumas fotografias. O nosso cliente quer uma iluminação natural do exterior e avisou-nos que não quer a modelo a franzir os olhos."

A próxima etapa é fotografar uma amiga de fato de banho. É possível que tenha de idealizar a sua figura quando fizer o seu desenho a partir da fotografia. Desenhe-a com oito cabeças de altura. Suba a virilha dela para o meio da figura. Se for necessário reduza as ancas e as coxas.

Ela pode estar a sorrir por cima do ombro para si. Tenha talvez o cabelo dela a esvoaçar. Arranje alguma função para as mãos. Deixe o desenho todo o mais apelativo quanto possível.

Visto que o seu desenho será reproduzido em impressão meio-tom, terá uma gama completa de valores com os quais pode trabalhar. Pode usar lápis, carvão, lápis litográfico, lápis de carbono ou aguarela. Se preferir pode esfumar o lápis. Tem também a opção da caneta de imersão, pincel ou a técnica do pincel seco. O desenho dever ser feito em papel Bristol ou em bloco de ilustração e deve ser mantido plano. Nunca enrole um desenho que será reproduzido.